С. Водолеев

SUPER энциклопедия

ФАНТОМ

ACT PUBLISHERS

PC

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

СТРАТЕГИИ И ИМИТАТОРЫ

СУПЕРэнциклопедия PC

Стратегии и Имитаторы

том III

В ЭТОЙ книге:

- лучшие космические стратегии:
  Fallen Haven
  Star Command Revolution
  Fragile Allegiance
  Into the Void
- лучшие стратегии, посвященные Второй Мировой – **Close Combat** для любителей игр в реальном времени и тактические пошаговые битвы **Steel Panthers**, а также расширение **Steel Panthers II** по современным битвам и битвам ближайшего будущего. Для фанатов военной техники середины XX века мы приготовили небольшой сюрприз – энциклопедию военной техники.
- стратегическая классика от LucasArts – **AfterLife**
- пародийная управленческая игра от Bullfrog – **Theme Hospital**
- продолжение **Heroes of Might & Magic II** – лучшей фэнтэзи-стратегии в мире
- фэнтэзи-классика недавнего прошлого – **Dark Legions**
- злейший конкурент суперсаги **Wing Commander. X-Wing vs. TIE Fighter** – наиболее быстрый, красивый и интересный имитатор нашего времени с поддержкой битв по сети!!!
- полное решение всех миссий и заданий, а также детальная информация о боевых единицах, заклинаниях, сооружениях и много о чем еще ...
- скрытая информация, секретные коды, специальные возможности
- все игры пройдены до конца и профессионально исследованы

СУПЕРэнциклопедия

Мы просто-напросто самые лучшие!

Фантом – профессионалы в мире игр

СУПЕРэнциклопедия PC

Стратегии и Имитаторы

Автор-составитель: Водолеев С.Г.
Художник: Алексей Кондаков

ACT
ИЗДАТЕЛЬСТВО
Москва
1998

СУПЕРэнциклопедия лучших игр для IBM PC

Стратегии и Имитаторы
том 3

автор-составитель	С. Водолеев
художник обложки	А. Кондаков
дизайн, оформление	П. Анджан
оригинал-макет подготовили	Д. Соколов
	М. Шишкин

Все упомянутые в данном издании товарные знаки и зарегистрированные товарные знаки принадлежат своим законным владельцам.

Третий том СУПЕРэнциклопедии PC: Стратегии и Имитаторы достойно продолжает крупнейшую серию книг о компьютерных играх, когда-либо выходившую в России. В этой книге основное внимание уделено большим космическим стратегиям а также играм, воссоздающим сражения Второй Мировой. созданным, однако, в расчете на обычного геймера, а не только любителя военной истории. Есть здесь и описание самого популярного космического имитатора, созданного по мотивам "Звездных Войн", и материалы еще по нескольким лидерам популярности современности и прошлого. Наша серия - прекрасный способ как ознакомиться с хитами и выбрать себе развлечение по вкусу, так и получить максимум удовольствия от игр, уже имеющихся в вашей коллекции. Множество иллюстраций, прекрасный юмор создают уникальную атмосферу удивительного мира СУПЕРэнциклопедий.

ISBN 5-237-00217-X

Подписано в печать 02.03.98. Формат 84×108 $^1/_{16}$. Тираж 10 000 экз.
Заказ № 3149
ООО «Фирма «Издательство АСТ». Лицензия 06 ИР 000048 № 03039 от 15.01.98.
366720, РФ, РИ, г. Назрань, ул. Московская, 13а

Отпечатано на ордена Трудового Красного Знамени
Чеховском полиграфическом комбинате
Государственного комитета Российской Федерации по печати
142300, г. Чехов Московской области
Тел. (272) 71-336. Факс (272) 62-536

© Водолеев С.Г.

© Издательство АСТ

СОДЕРЖАНИЕ

Введение 5

Стратегии: Конфликты Будущего 9

Into the Void 13
Star Command 73
Fallen Haven 157
Fragile Allegiance 211

Стратегии: Реальные Войны 293

Танковая энциклопедия 300
Close Combat 345
Steel Panthers 391
Steel Panthers 2 443

Стратегии: Все Остальное 495

Afterlife 501
Dark Legions 547
Heroes of Might and Magic 2: Price of Loyality 589
Theme Hospital 613

Имитаторы 669

X-Wing vs TIE-Fighter 673

Благодарности

Эта книга целиком и полностью посвящается IceQueen. Со всеми возможными благодарностями и пожеланиями.

Спасибо всем русским и американским друзьям из киберпространства, они всегда поддерживают меня и очень помогают.

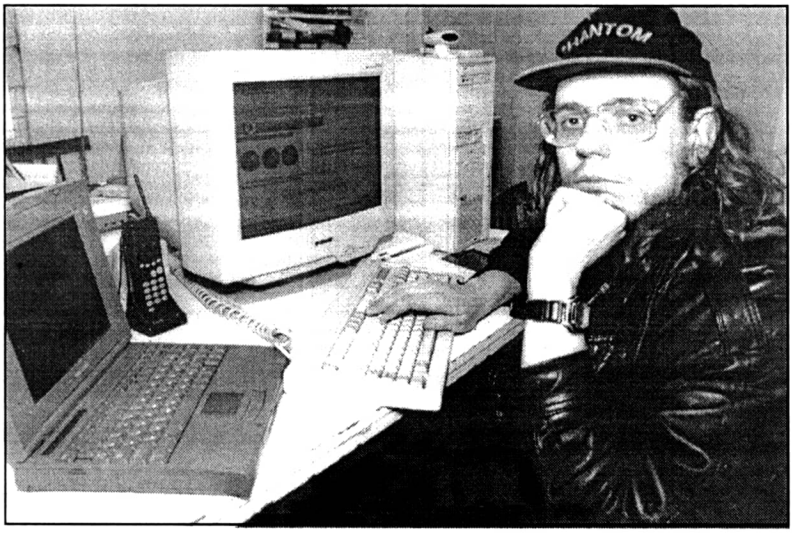
Большое спасибо всем сотрудникам компании Фантом, особенно Павлу Анджану, Дмитрию Соколову.

Спасибо Диме Редлиху и Саше Курило из компании Мультимедиа-Клуб. Любой вопрос по игровому железу всегда находит у них идеальный ответ.

Также спасибо Мещанчуку Антону Владимировичу, за предоставление доступа к его коллекции игр, общую поддержку и заботу.

И еще одно спасибо компании "Компьютерные Сети", которая предоставляет нам доступ в Интернет и с ними ужасно приятно работать. Вообще, они лучший провайдер в Питере, по нашему мнению.

Меня всегда поддерживает сознание того, что в мире Институт Экстропии и другие экстремально футуристические философские движения. Посетите http://www.extropy.org, представленная там информация чрезвычайно интересна и необходима.



Привет, друзья!

Мы сделали для вас еще одну книгу.

Вы держите ее в руках.

Течет неумолимое время. Технический прогресс неостановим. Совсем недавно все мы с гордостью наблюдали через Интернет в режиме реального времени, как первый движущийся механизм землян ступил на далекий Марс. Пройдет совсем немного времени, и на эту планету высадится человек, а когда-нибудь мы построим там города. Стремительно развиваются генетические и биологические технологии, которые позволят существенно продлить человеческую жизнь, и в обозримом будущем достичь индивидуального технического бессмертия. Уже в ближайшее десятилетие ожидаются промышленные результаты в работах по нанотехнологиям, которые позволят нам оперировать с материей на уровне отдельных атомов и создавать непостижимые по нынешним временам устройства. Нет сомнений и в появлении на свет в самое ближайшее время принципиально новых способов получения дешевой и сверхдешевой энергии на основе холодного термоядерного синтеза, а затем и прямого использования энергии звезды. Взрывоподобное развитие телекоммуникаций неизбежно приведет нас к созданию к некой глобальной информационной всепланетной структуры, подобной Интернету, но в тысячи раз более мощной, призванной окончательно завершить объединение, унификацию и оптимизацию человечества в единое всепланетное государство. Нет предела могуществу человека, и мы живем в потрясающее время. И играть в жизнь скоро будет удивительно интересно.

СТРАТЕГИИ И ИМИТАТОРЫ

Мы, те кто не может жить без уникального явления, которое называется компьютерные игры, как никто другой ощущаем на себе всю стремительность движения всемирного Джаггернаута на дороге в будущее. С невероятной скоростью наши мечты воплощаются в реальность и то, что год назад казалось невозможным, сегодня оказывается устаревшим. За какие-то несколько лет на наших глазах сменилось несколько поколений игровой техники, прошедших путь от XT, Spectrum и Dendy до Sony Playstation, Nintendo 64 и Pentium II с аппаратным ускорителем 3DFX и виртуальным шлемом. Войны приставок сотрясали мировые рынки, огромные проекты рождались и умирали, и не менее грандиозные замыслы на будущее вынашиваются мегакорпорациями, ибо рынок развлечений для них — это гигантские прибыли и вечно гарантированный сбыт. А для нас — бесконечный источник удивительных миров, помогающих выжить в удручающем однообразии реальной жизни и подготовиться к переходу человечества в эпоху информационной цивилизации.

Читайте, играйте, побеждайте, учитесь, думайте. Ведь сейчас, когда шатаются и лихорадочно приспосабливаются к новому миру основные мировые религии, когда происходит переоценка базовых ценностей, появляются новые философские концепции и формируются основные принципы кибержизни в информационном виртуальном пространстве, ассимилируются и стандартизируются целые культуры —особенно важно осознать свое место в новом информационной континууме, в круто изменившейся среде обитания человека. Неправильно видеть в игре лишь средство убить время. Игра — это много большее. Почувствуйте это. Это образ мышления и вечный стимул для воображения. Вполне возможно, что вчерашний игрок в Total Annihilation завтра поведет к звездам корабли новых конкистадоров, несущие в трюмах танки производства Sony и аэрокосмические штурмовики от Panasonic. А профессионал Quake III, виртуоз виртуального оборудования, станет идеальным пилотом шагающего боевого робота — одного из любимых персонажей множества японских мультфильмов. Киберпространство все больше сливается с реальностью, а реальность с фантастикой и надо понять и принять это.

Ну а мы продолжаем готовить для вас новые книги об играх. Поскольку хотим сделать вашу жизнь в синтетических электронных мирах возможно более приятной и естественной. Мы торопимся. Мы совершенствуемся. Мы хотим быть самыми лучшими в своем деле. Начиная с третьего тома Приключенческих и Ролевых Игр и третьего тома Стратегий и Имитаторов мы вводим новый дизайн и систему рейтингов, основанную на текстовых оценках игры. В технические характеристики введены строки, которые помогут вам оценить графическую реализацию игры, Первые четыре пункта Рейтингов позволят вам оценить, какие примерно задачи встанут перед вами в игре, в каком мире будет происходить действие, как все это будет ощущаться и управляться. Далее вы сможете увидеть оценку графики в целом, т.е. какое впечатление на момент создания книги производит то, что вы увидите на экране и концепции в целом, т.е. как игра скроена , стройно ли реализована. Конечно оценку звукового сопровождения — отдельно музыки, актеров и создает ли звук специальную атмосферу в игре. Далее следует оригинальность, отдельно на момент выхода книги, на момент выхода игры и гипотетическая, как если бы игры той же серии никогда не появлялись на света. Так же можно увидеть оценки разнообразных сторон сюжета, что очень важно в любой приключенческой и ролевой игре и оценка жест-

кости, которую вы можете встретить в игре. Ну и в заключительном разделе объединены все самые очевидные плюсы и минусы игры и итоговое резюме. Просим, конечно, помнить, что все это — наше субъективное мнение.

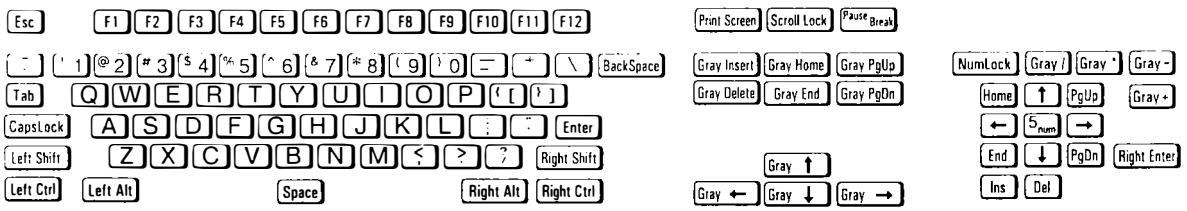
И вообще, присоединяйтесь к нам в Интернет! Наш классный сайт находится на сервере лучшего в Питере провайдера Компьютерные Сети: **http://www.comset.spb.ru/vodoleev**, а письмо мне можно послать по адресу **vodoleev@usa.net**.

Сергей Водолеев

P.S. Не забывайте, пожалуйста, и про другие наши игровые серии. Они тоже очень-очень любопытны.

Обозначения

В нашей книге часто используются символические изображения клавиш клавиатуры IBM-совместимого компьютера. Для того, чтобы читатель без труда смог сориентироваться в расположении и обозначении различных клавиш, приводим подробную схему клавиатуры.



Значки Shift, Ctrl, Alt используются, если не имеет значения, справа или слева расположены эти клавиши. Знак ←↑↓→ используется для обозначения клавиш со стрелками.

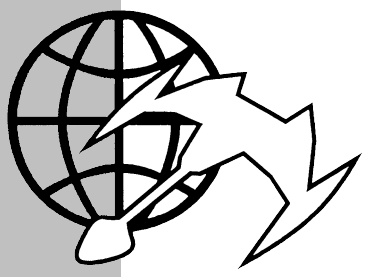
Также, для обозначения действий, совершаемых при помощи мыши, в нашей книге мы будем использовать следующие значки:

- движение мыши налево, направо, вверх, вниз
- нажатие на левую клавишу мыши
- нажатие на среднюю клавишу мыши
- нажатие на правую клавишу мыши
- одновременное нажатие на левую и правую клавиши мыши
- двойное нажатие на левую клавишу мыши
- двойное нажатие на среднюю клавишу мыши
- двойное нажатие на правую клавишу мыши
- двойное одновременное нажатие на левую и правую клавиши мыши

Значками 1 num, 2 num, 3 num, 4 num, 5 num, 6 num, 7 num, 8 num, 9 num, 0 Insert, . Del будем обозначать клавиши цифровой клавиатуры, при нажатой кнопке NumLock.

Кроме этого, при описании технической информации об игре мы использовали следующие обозначения:

Клавиатура	обычная клавиатура IBM PC	*По очереди*	игроки ходят по очереди
Мышь	IBM PC-совместимая мышь	*Деление экрана*	участники играют одновременно на едином или разделенном экране
Геймпад	контроллер наподобие тех, что используются на игровых приставках, например Gravis GamePad	*Кабель*	игра поддерживает соединение по COM, реже LPT портам
Джойстик	аналоговый джойстик, например Gravis Analog Pro	*Модем*	игра поддерживает соединение через телефонную сеть при помощи модема
Спец. Джойстик	специализированный джойстик с большим количеством дополнительных элементов управления. Например Thrustmaster или Gravis Phoenix, Firebird	*Лок. сеть*	игра поддерживает соединение через локальную сеть
		Интернет	игра самостоятельно поддерживает соединение через Internet (без посредников типа KALI)
Шлем	шлем виртуальной реальности наподобие VFX-1 или i/o v. glasses	*По почте*	игра поддерживает передачу ходов по электронной почте



СТРАТЕГИИ:

КОНФЛИКТЫ БУДУЩЕГО

СТРАТЕГИИ: КОНФЛИКТЫ БУДУЩЕГО

Человечество еще делает первые робкие шаги в космос. Полеты к звездам, встречи с братьями по разуму, освоение далеких планет, вращающихся вокруг иных солнц — все это пока впереди. Советские писатели-фантасты когда-то создавали на страницах своих книг утопические картины мира грядущего — люди, давно позабывшие про то, что такое раздоры и склоки, а также отстаивающие геополитические интересы с применением тактических атомных боеприпасов, устремляются к звездам. На далеких планетах возносятся ввысь прекрасные города, ученые самозабвенно ищут полезные ископаемые, счастливые рабочие самозабвенно их добывают, бесстрашные пилоты ведут звездные корабли в неизведанные уголки Галактики. Представители инопланетных цивилизаций, видя технологическую мощь и чистоту помыслов землян, немедленно приступают к конструктивному диалогу и становятся закадычными братьями по разуму. Хотелось бы, конечно, верить в подобную благостную идиллию. Но ... как гласит латинская народная мудрость homo homini lupus est — человек человеку волк, а человек гуманоиду и подавно. Да, в детстве нас пытались убедить в том, что человек марсианину друг, товарищ и брат, но детство давно миновало. Казалось бы, Вселенная безгранична и места в ней хватит на всех, но всегда найдется во Вселенной самое теплое место, которое обязательно займет кто-то другой, кого придется сгонять с этого местечка при помощи нанесения массированных термоядерных ударов, меткой стрельбы из ионных лазеров и плазмометов. "На пыльных тропинках далеких планет останутся наши следы" — пелось в популярной некогда песне. На одних планетах будут гордо выситься процветающие мегаполисы, на других — нагромождения оплавленных металлоконструкций и груды трупов, запекшихся в своих скафандрах. Ослепительные лучи, протянувшиеся из безбрежной космической пустоты, с холодного безжалостного неба, будут вспарывать, как жестянки, купола городов на поверхности далеких планет. Буйство пламени и смерти. Но пламя умирает в воздухе, лишенном кислорода, оставляя лишь почерневшие обломки и обугленные ошметки людей, которые еще секунду назад жили и на что-то надеялись. Не менее грандиозные пиршества смерти и разрушения разгорятся и в открытом космическом пространстве — гигантские звездные дредноуты, несущие истребительный потенциал нескольких современных армий, и проворные космические истребители будут поливать друг друга смертоносными дождями лазерных лучей, плазменных разрядов, ракет с ядерными боеголовками. В холодной пустыне космоса на доли секунды будут вспыхивать новые звезды — исчезающие в ослепительной вспышке, распадающиеся на молекулы павшие в галактических битвах боевые звездные корабли. Конечно, нам не дожить до эпохи грандиозных звездных войн. Возможно, в дни нашей старости сверхдержавы или транснациональные концерны все еще будут делить месторождения полезных ископаемых по соседству — на Луне или на Марсе, да и то вряд ли, на Земле еще пока хватает ресурсов. Но, разумеется, принять участие в войнах грядущего вы можете уже сейчас. Покорение Галактики, войны миров — излюбленная тема создателей компьютерных стратегических игр. Лично вы можете стать безраздельным властителем Вселенной, заманчивая перспектива, не правда ли? Одной из наиболее любопытных игр последнего времени, посвященных покорению безбрежного космоса огнем и мечом, является Fragile Allegiance. Концепция этой игры во многом напомнит вам старый добрый Reunion — вы должны строить базы на небольших астероидах, добывать ресурсы, следить за тем, чтобы у населения хватало пищи и воздуха, делать научные открытия, результатом которых станут новые постройки, новые типы космических кораблей и, конечно же, новое оружие. Во многом игра напоминает и стратегии в реальном времени — вы строите базы на дне кратеров — в точности так же, как вы строили базы, например, в классической Dune 2. Но опасаться

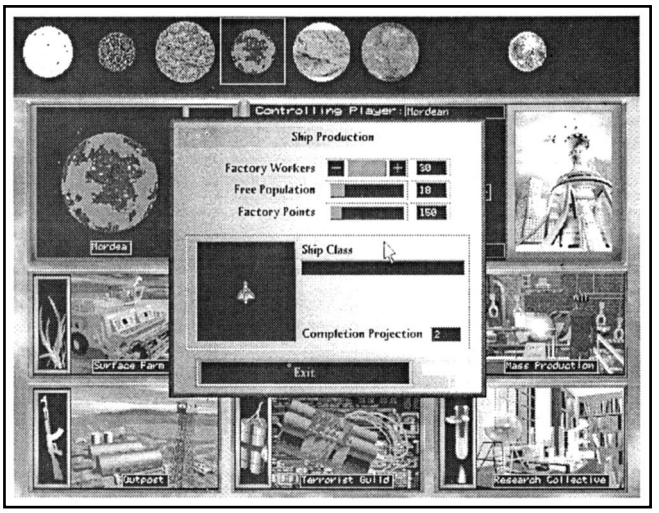
вторжения танков и пехоты противника вам уже не приходится — такие мелочи как один танк или один солдат в этой игре в расчет не принимаются, да и транспортный корабль с десантом вы сможете сбить еще на подступах к планете. Но вас могут ждать гораздо более неприятные сюрпризы — ракеты с ядерными боеголовками, атаки вражеских космических истребителей, применение бактериологического оружия. Компьютер позаботится о том, чтобы ваша жизнь была максимально насыщена интересными событиями. Но и вашем распоряжении широкий арсенал средств защиты и нападения — радары и зенитные пушки, чуть менее двух десятков разновидностей ракет, широчайший ассортимент транспортных и боевых космических кораблей. Перед вами открывается широкий выбор различных тактических приемов, которые помогут вам избавиться от конкурентов. Графически игра сделана безупречно — тщательно прорисованная поверхность далеких планет, постройки, боевые корабли. Очень впечатляюще выглядит использование атомного оружия и налеты на вражеские базы — взрывы и пламя, переплетения испепеляющих лучей боевых лазеров. Наверно именно так и будут выглядеть войны в далеком будущем. К сожалению, на тактическом уровне от вас мало что зависит — все решают успехи в экономическом развитии и науке. Если вы обогнали противника по уровню технологии и не поленились создать мощную промышленность — соперник обречен.

Fallen Haven — великолепная, но на сей раз пошаговая стратегия, посвященная войнам далекого будущего. Сюжет игры крайне незамысловат — человечество, ринувшись осваивать просторы Галактики, наткнулось на братьев по разуму. Это эпохальное событие возвестило начало затяжной всегалактической войны, войны на уничтожение, войны до победного конца — ведь, как известно, две разумных расы не могут ужиться бок о бок в одной Вселенной, она хоть и бесконечная, но все таки очень тесная. Вам предстоит очищать от братьев по разуму поверхности далеких планет (хотя вы можете играть и за коварных инопланетян). Но успешное ведение войны невозможно без крепкого тыла и вам придется заодно заниматься и добычей полезных ископаемых, созданием военно-промышленного комплекса — в вашем распоряжении богатейший ассортимент и построек, и солдат и военной техники. Вас порадует и яркая SVGA-графика, дающая полное представление о том, как именно будут выглядеть галактические войны.

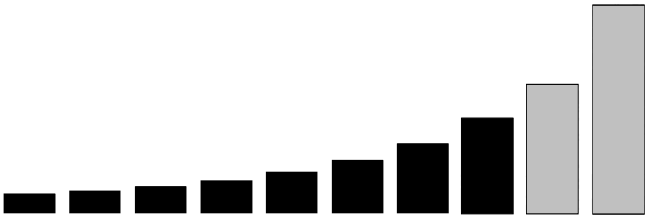
Into the Void — еще одна пошаговая стратегия посвященная вечной теме войны миров. Перед вами стоят типичные для таких игр задачи — развивать экономику и военно-промышленный комплекс, расширять сферу своего влияния, и, конечно же, истреблять иные галактические расы, которые мешают вам жить. В одиночку играть в эту игру не столь интересно, она идеально предназначена для игры вдвоем, втроем, а при желании и ввосьмером — простое и функциональное управление, за счет которого ваш ход не растягивается на полчаса и более — все необходимые вам действия вы можете сделать очень оперативно и со спокойной совестью передать ход сопернику. Играть можно как за одним компьютером (что при игре ввосьмером не слишком удобно), так и по сети. Как это всегда происходит в компьютерной игре абсолютно любого жанра, поединок с изощренным и непредсказуемым человеческим разумом — на порядок более захватывающее занятие, чем вялотекущая война с компьютерным интеллектом, запрограммированным на одни и те же действия и берущего в основном чисто за счет форы (компьютерный противник и богаче и армии у него многочисленней и т. п.), которую ему дали программисты.

Ну а как же обстоят дела со стратегиями в реальном времени, действие которых разворачивалось бы на просторах космоса? Пока что игровой мир, затаив дыхание, ждет выхода Starctaft —

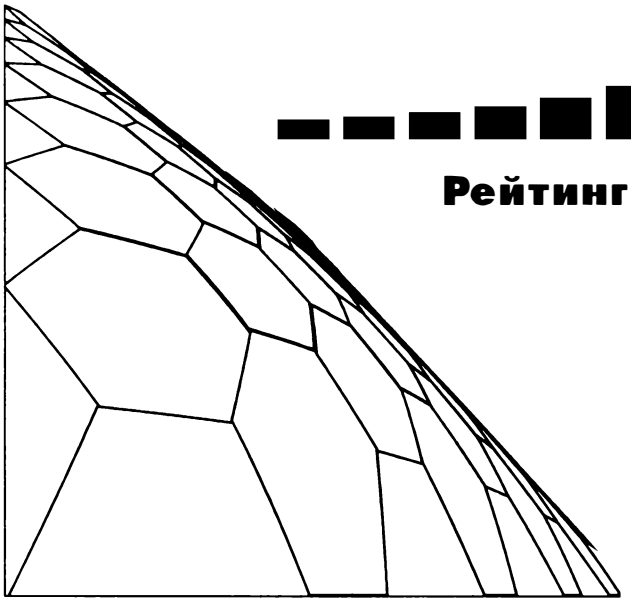
нового хита от Blizzard, но это радостное событие раз за разом переносится в светлое будущее (надеемся, что в момент, когда вы будете читать эти строки это великое событие уже станет достоянием истории). Никто не сомневается, в том, что это будет замечательная игра — настоящая захватывающая стратегия в реальном времени, действие которой разворачивается в космосе и на поверхностях далеких планет. Но если вам уже не терпится принять участие в жарких сражениях среди космической пустоты, можете пока поиграть в Star Commander — игру, которая позволит вам окунуться в огненный вихрь звездных битв. Эта игра также относится к жанру стратегий в реальном времени. Но в отличии от других представителей жанра в этой игре у вас под ногами нет земли или любой другой твердой поверхности — и добычей ресурсов, и строительством, и войной вам придется заниматься в открытом космосе. Космическое пространство в этой игре кишмя кишит астроидами (очевидно, обломками планет, разнесенных вдребезги в ходе бесконечных войн), часть из которых играет роль ресурсов, подлежащих кропотливому собиранию, а часть представляет собой просто большие булыжники. Среди этого нагромождения вы и возводите свои ... как бы их назвать поточнее ... военные объекты, на которых полным ходом идет строительство звездного флота, состоящего из множества разновидностей космических истребителей и прочих боевых кораблей. Ну а когда вы накопили внушительных размеров эскадру, самое время идти стирать в порошок коварных врагов. Эта игра порадует вас неплохой графикой — звездные битвы, да и сами безбрежные просторы космоса выглядят в этой игре крайне правдоподобно. Но основная изюминка — очень оригинальные балансы возможностей боевых кораблей каждой из звездных сил, идеально подходящие для сетевой игры.



Into The Void



Рейтинг 8/10

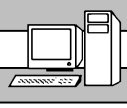


Adrenaline & Electric Moo
Playmates Interactive Entertainment

БАЗОВЫЕ ДАННЫЕ

Варианты названия	**Into the Void**
Варианты перевода	**В пустоту**
Сокращения и прозвища	**ITV**
Год выпуска	**1997**
Производитель	**Adrenaline & Electric Moo**
Издатель	**Playmates Interactive Entertainment**

Продолжения
нет
Предшественники
нет
Редакторы уровней
нет
Дополнительные уровни
нет



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

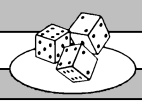
Операционная система	**DOS**
Объем	**1CD 98 Мб RIP 47 Мб ZIP**
Особые требования	**Нет**
Графика	**HiRes**
Видеоролики	**хорошая мультпликация как часть игры**
Оперативный 3D синтез	**нет**

Управление
☑ *Клавиатура*
☑ *Мышь*
☐ *Геймпад*
☐ *Джойстик*
☐ *Спец. Джойстик*
☐ *Шлем*

Рекомендовано:

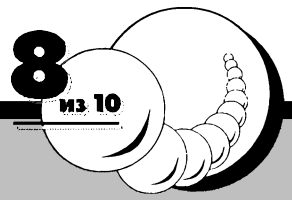
Коллективная игра
1-10 *игроков*
☑ *По очереди*
☐ *Деление экрана*
☐ *Кабель*
☐ *Модем*
☑ *Лок. сеть*
☐ *Интернет*
☑ *По почте*

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС



Играть одному	
Впервые	**достаточно любопытно**
Играть снова и снова	**как-то уже послабее**
Играть с напарниками	
Сотрудничество	**вполне можно попробовать**
Соперничество	**весьма интересно**
Команда против команды	**любопытно**
Играть много и постоянно	**кому как**

Комментарий **весьма любопытен вариант неторопливой игры по почте.**

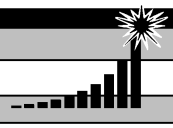


ЗА И ПРОТИВ

Комплексная игра с богатыми возможностями.
Отличный очень красивый интерфейс.

Игра протекает медленно и зачастую долго.
Не слишком удобно организованы звездные карты.

Понравится не каждому, однако кое-кто подсядет надолго.



РЕЙТИНГ

Суть игры	*полный спектр развития и конфликтов обеспечение выживания собственной расы и уничтожение прочих*
Мир игры	*довольно искуственно придуманный фантастический мир будущего*
Тип игры	*комплексная пошаговая стратегия*
Атмосфера игры	*задумчивая*
Заставка	
тип	*нет*
содержание	*нет*
Графика	
основная игровая	*исключительно хорошо*
оперативный 3D синтез	*нет*
видеоролики	*красиво*
Звук	
атмосфера	*не очень*
музыка	*удовлетворительно*
шумы, эффекты, голоса	*удовлетворительно*
Новизна, креативность, свежие идеи	
на сегодня	*перепевы старого, хоть и не без воображения*
на момент появления	*—— // ——*
если не брать в расчет игры той же серии	*нет таких*
Сюжет	
игровой мир	*довльно мрачно и бредово*
предыстория	*так себе*
вживаемость в процесс	*не очень*
набор вооружений	*почти неплохо*
общее впечатление	*так себе*
Управление	
клавиатура	*редко используется*
мышь	*очень хорошо*
джойстик	*не нужен*
экранный интерфейс	*очень хорошо*
Концепция и игровая механика	*вполне неплохо*
Интелект компьютерных противников	*не слишком*
Жестокость	*нет*

СТРАТЕГИИ: КОНФЛИКТЫ БУДУЩЕГО

Вашему вниманию предлагается одна из самых лаконичных стратегий со времен первого выхода человека в космос, оптимизированная во многом в качестве быстрой сетевой или даже почтовой игры. Действие проходит в потуровом режиме, одновременно могут играть от 2 до 10 человек, плюс к тому любое количество народу может это действие созерцать и всячески комментировать. Одним из несомненных достоинств данного программного продукта является большая наглядность всех меню и панелей управления, многие из которых снабжены кнопками с самой настоящей анимацией. Большое количество справочной информации, специальный учебник для начинающих и самообъясняющиеся кнопки-картинки меню помогут вам легко освоиться в незнакомой обстановке и стать полноправным правителем вселенной. При всем этом игра полностью подтверждает свою принадлежность к стратегическим шедеврам сложностью механизма постоянно развивающейся экономики. Думать приходится буквально обо всем — где добыть средств на поддержание достигнутого уровня развития империи, как обеспечить нормальную работоспособность населения, что построить или произвести на вырученную прибыль, как защитить свои достижения от шпионских действий или прямой агрессии врага, как, в конце концов, сражаться и побеждать в бесконечной череде космических сражений — все это теперь входит в обширный список ваших забот и тревог. Однако, игра стоит свеч — даже если вы сожжете их больше десятка, считайте, что не зря потратили время. Ощутить себя единственным истинно правильным правителем вселенной, познать настоящее могущество жесткой власти, огнем и мечом разнести по миру идею превосходства собственной цивилизации над другими — почетное право на это вы можете получить только в военно-космической стратегии.

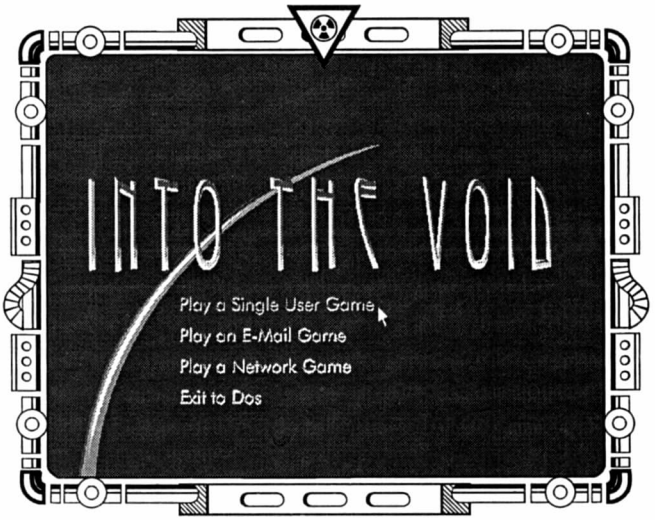
Интерфейс

Управление игрой ведется при помощи мыши. Клавиатура нужна чрезвычайно редко, только для ввода имен игроков и другой подобной информации. В этом случае, кроме клавиш с буквенными обозначениями используются клавиши [Enter] для подтверждения ввода и [Esc] для его отмены. В случае хронического неприятия мыши, как главенствующего устройства управления, вы можете использовать параллельно с ней клавишу [Space], нажатие которой во многих случаях дублирует щелчок левой кнопки мыши. Правда, перемещать указатель по экрану вам все равно придется традиционным способом, катая мышь по столу, так что особого смысла в подобном "сервисе" не видно.

Достаточно часто при возникновении любых сложностей с выяснением маршрута дальнейших действий программа будет запрашивать у вас подтверждение правильности задания различных команд. Мини-меню, появляющееся в таких случаях в центре экрана, содержит всего один вопрос, вроде: "Вы, часом, ничего не перепутали?" (**Are you sure?**), и два варианта ответа: "Ты делай, делай..." (**Yes**) и "А ведь и правда..." (**No**). В зависимости от искренности ваших намерений выбирайте подходящий ответ, и программа сделает все так, как вы ей приказали.

Основное меню

Основное меню помогает вам установить общий режим будущей игры. Оно содержит 4 пункта:



С этого начинается игра.

Play a Single User Game — игра для одного игрока. Ограничение в данном контексте касается только числа используемых компьютеров, так что даже в этом режиме вы можете подключать к творческому процессу игры потенциальных завоевателей вселенной из числа своих друзей. Довольно непринужденно выглядит вариант игры вдесятером, когда очередного хода приходится ждать от часа и больше.

Play an E-Mail Game — гораздо более рациональный вариант многопользовательской игры в режиме подключения к сети, в данном варианте вы делаете ход и отправляете запись этого хода своим партнерам по электронной почте. Не исключено, что в скором будущем вашим партнером по космическим баталиям может стать какой-нибудь не слишком удаленный реальный иномирянин.

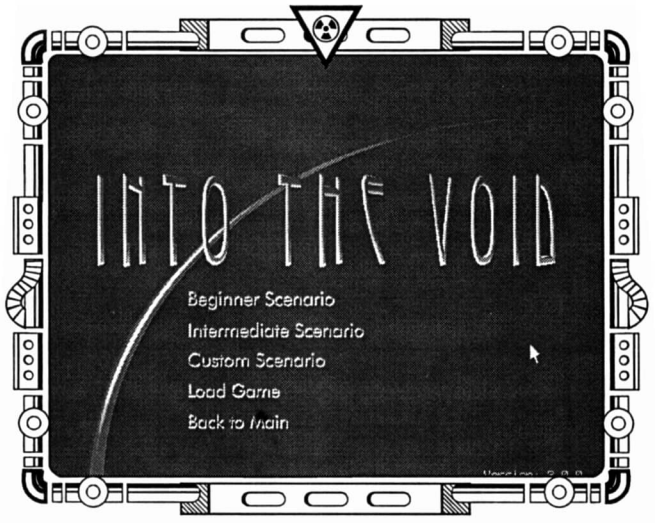
Play a Network Game — еще более простое средство соединения родственных душ — игра по локальной сети. Вселенная сжимается до размеров нескольких компьютеров, а может быть компьютерное пространство заполняет собой всю вселенную.

Exit to Dos — радикальное средство борьбы с игроманией и одновременно громкий хлопок дверью с отказом от игры и выходом в милую сердцу Dos. Естественно, столь кардинальное решение требует подтверждения, однако если вы тверды в выборе пути, то выйти из игры вам, скорее всего, удастся.

Заглавное меню

В зависимости от вашего выбора, состоявшегося в предыдущем меню, число пунктов в новом списке может меняться от 5 до 6:

Beginner Scenario — выбор самых примитивных установок будущей игры, в которой будут принимать участие всего две сражающиеся стороны. Выбор этого пункта в самом начале вашей головокружительной карьеры поможет вам освоиться в лабиринтах многочисленных меню управления. Вселенная не слишком поразит вас своими размерами, а продолжительность игры и вовсе развеселит — какие-то жалкие 100 туров. Просто приятная экскурсия в мир космических войн с огромным количеством бесплатных советов, не больше. После выбора этого пункта вы переходите на экран выбора игроков.



Игра продолжается.

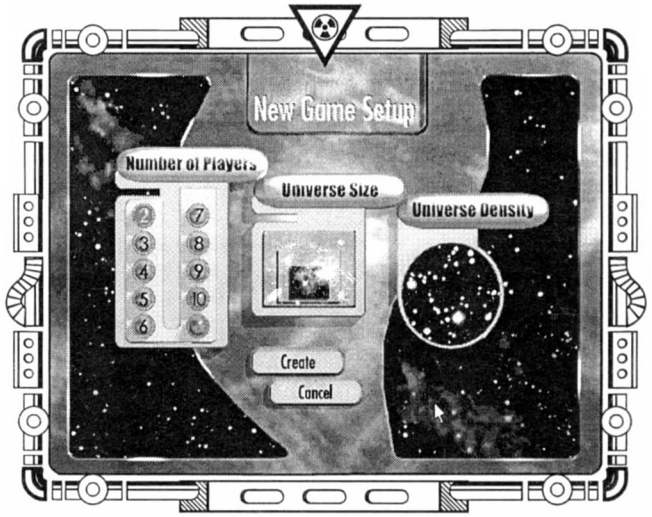
Intermediate Scenario — более серьезный подход к делу, открывающий для вас мир средней по размерам вселенной, в которой кроме вашей цивилизации дерзко хозяйничают две другие. Времени у вас также немного больше, 200 туров, поэтому разминка может получиться очень даже не слабой. После выбора этого пункта вы также переходите на экран выбора игроков.

Custom Scenario — истинный простор для творчества и полета фантазии. В этом режиме вам подчинены все настройки будущей игры — количество сражающихся сторон, размеры вселенной, ограничение продолжительности игры и т. д. При желании вы можете начать освоение игры прямо с режима **Custom Scenario**, построив не слишком сложную модель звездного мира. После выбора этого пункта вы переходите в меню настройки новой игры.

Continue Game — тот самый "необязательный" подпункт меню, который присутствует на экране, только если вы перед этим выбрали многопользовательский режим игры по сети или с использованием электронной почты. Поступив так, вы теперь можете подхватить эстафету начатой кем-то ранее игры.

Load Game — возврат к исконным традициям прошлого сеанса и загрузка ранее сохраненной игры. Вариант для консерваторов и любителей доводить начатое дело до логического конца.

Back to Main — возврат в предыдущее меню.



New Game Setup.

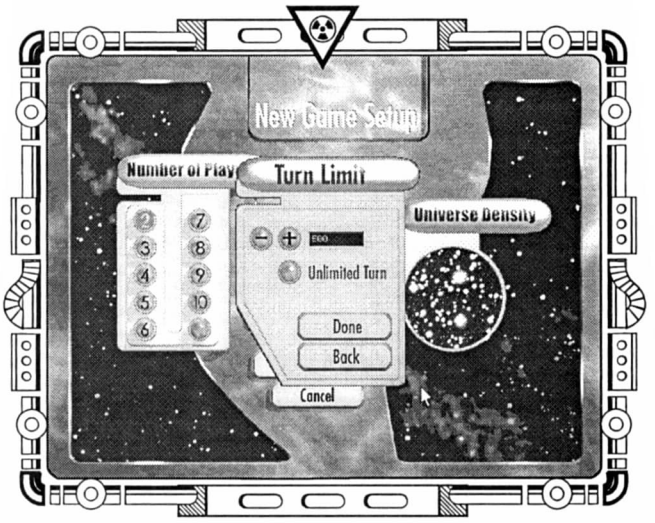
Меню настройки новой игры

Меню настройки новой игры (после выбора **Custom Game**) позволяет вам получить вселенную, обустроенную по последнему слову техники и максимально соответствующую вашим желаниям. Для

начала настройки в меню присутствуют три установочные панели и две управляющие кнопки:

Number of Players (число игроков) — для выбора определенного числа воюющих сторон щелкните по соответствующей кнопке с числом на левой настроечной панели. Активизированная кнопка отличается от соседних более ярким цветом.

Universe Size (размер вселенной) — для изменения размера вселенной щелкните левой кнопкой мыши, подведя указатель к прямоугольной области средней установочной панели. Размер может последовательно изменяться от малого (**small**) к среднему (**medium**) и большому (**large**). На экране выбор одного из трех размеров показывается закрашиванием соответствующей части установочной панели.



New Game Setup (продолжение).

Universe Density (плотность вселенной) — для изменения количества звезд в вашей вселенной щелкните левой кнопкой мыши, поместив указатель в круглую область правой установочной панели. Общее содержание звезд может быть плотным (**dense**) и редким (**sparse**), что отражается количеством светящихся точек на установочной панели.

Create (создать) — приступить к созданию новой вселенной по заданным параметрам.

Cancel (отменить) — отмена всех установок и возврат в предыдущее меню.

После настройки всех параметров и щелчка по кнопке **Create** на экране появляется дополнительная панель ограничения продолжительности игры (**Turn Limit**). Щелкая по кнопкам с изображением плюса и минуса, вы можете изменять количество игровых туров, по истечении которого игра закончится независимо ни от каких других параметров. В этом случае победитель игры определяется по набранным игровым очкам, подсчитываемым в конце каждого тура. Средним количеством продолжительности игры выбрано значение 500 туров, однако вы можете по своему усмотрению изменять его в меньшую сторону, вплоть до 1 тура, или в большую — пока не надоест. Надоесть должно быстро, так как скорость изменения ограничивающего числа, даже при постоянно утопленной левой кнопке мыши, не превышает девяти единиц в секунду. Альтернативным вариантом выбора продолжительности игры может стать активизация кнопки **Unlimited Turn** (без ограничения туров), находящейся на той же панели под кнопками плюса и минуса. В этом случае игра будет продолжаться вплоть до полного истребления всех внешних врагов одной главенствующей космической цивилизацией, автоматически возводящейся в ранг победительницы игры. Для продолжения процесса настройки или возврата к выбору предыдущих параметров на дополнительной панели предусмотрены две управляющие кнопки:

Игра сложна, а ночь длинна.

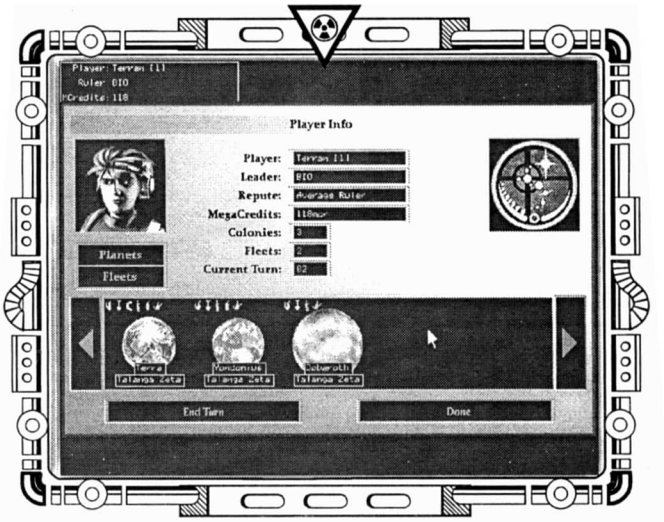
Done (делать) — создание новой вселенной и переход на экран выбора игроков.

Back (вернуть) — возврат к установке начальных параметров данного меню.

Экран выбора игроков

На этом экране вы должны последовательно назначить всех "действующих лиц" будущей межгалактической войны, управление которыми может быть поручено как компьютеру, так и обыкновенным людям, в первую очередь вам. Рассмотрение всех информационных богатств экрана лучше всего начать с левого верхнего угла, где в прямоугольной рамке вслед за словом **Player** идет порядковый номер игрока. Эта информация отнюдь не является лишней, поскольку все остальные индивидуальные черты отдельных игроков могут в точности совпадать с подобными характеристиками предыдущих персонажей, и лишь порядковый номер у каждого свой. Для каждого игрока вы можете выбрать одну из шести цивилизаций, гордое знамя которой ему будет поручено защищать. Представитель одной из цивилизаций и ее символический знак изображены на справочной панели под порядковым номером игрока. Ниже картинок идет краткая справочная подборка по особенностям данной цивилизации и ее наиболее выигрышным качествам. Для последовательной замены инопланетных существ на справочной панели в левой нижней части экрана предусмотрены две большие круглые кнопки с изображением стрелок, указывающих влево и вправо. Щелчок левой кнопкой мыши по одной из них приведет к замене текущей цивилизации на предыдущую или следующую из списка шести возможных. Для выбора типа игрока служит правая панель **Player Type**, с помощью которой вы можете поручить управление данным персонажем человеку (**Local Human**) или компьютеру (**Local Computer**), активизировав соответствующую кнопку рядом с надписью. В последнем случае вы можете также установить уровень сообразительности компьютерного противника, отображаемый на панели **Difficulty Level** в правом верхнем углу экрана. По вашему желанию цивилизация, управляемая железным мозгом, может быть просто начинающей (**Beginner**), прошедшей теоретический курс борьбы за жизненное пространство (**Intermediate**), либо вообще постоянно практикующейся и готовой к жестким боям (**Veteran**). В случае выбора в качестве средства управления одной из воюющих сторон лично себя или любого другого человека, вы получаете возможность назначить имя правителя (**Ruler Name**). Для этого после установки всех предыдущих параметров игрока щелкните по управляющей кнопке **Assign** (назначить), расположенной в правой нижней части экрана. В открывшемся окне вам будет предложено ввести с клавиатуры имя правителя, которое может содержать до 25 латинских букв с пробелами. Во многих меню и игровых экранах, однако, места для чересчур длинного имени не предусмотре-

но, поэтому при выборе подходящего псевдонима стоит ограничить его длину 15 символами. Для назначения компьютерного противника вам, естественно, также следует щелкнуть по кнопке **Assign**. После последовательного назначения всех игроков наступает непосредственно игра, начинающаяся для вас с информационной панели игрока. Если же в процессе настройки индивидуальных характеристик игроков вы решите вернуться в предыдущее меню, то специально для этого на экране предусмотрена последняя управляющая кнопка **Back** (вернуть), расположенная в правом нижнем углу.



Не забудьте про "пятый пункт".

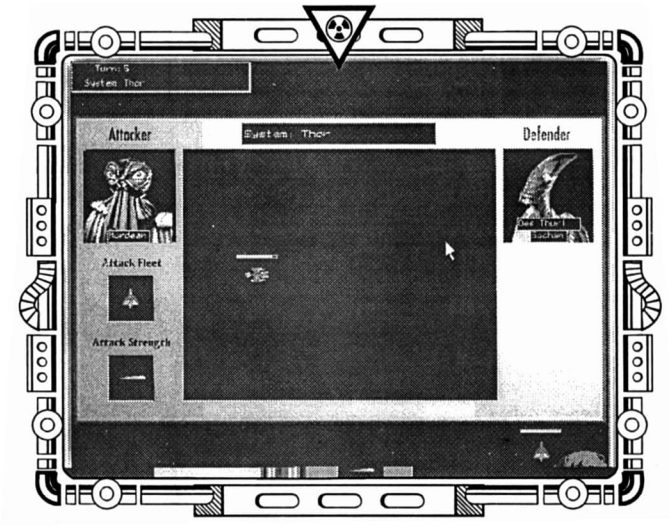
Информационная панель игрока

Эта панель будет очень часто присутствовать в игре, поэтому разбор всех особенностей управления стоит начать с нее. Попасть на информационную панель игрока можно практически в любой момент игры с помощью отдельной кнопки **Player Info** специального общего меню-палитры, кроме того, в начале каждого нового тура вы также будете попадать сюда.

В верхней части информационной панели расположены две картинки с изображением правителя вашей цивилизации и ее символа. Между ними в один столбец идет самая важная информация, касающаяся вашей империи: наименование цивилизации и порядковый номер игрока (**Player**), имя правителя (**Leader**), уровень его знаний и опыта (**Repute**), количество свободных средств на счету (**Megacredit**), число основанных колоний (**Colonies**), число флотов (**Fleets**), номер текущего тура (**Current turn**).

Под картинкой с изображением унылой физиономии правителя вы можете обнаружить две управляющие кнопки, выбор одной из которых определяет тип отображаемой информации в нижней части панели. Щелчок по кнопке **Planets**, активной по умолчанию, приводит к появлению на нижней горизонтальной полосе списка изображений планет, входящих в вашу империю. Аналогичное действие с кнопкой **Fleets** выводит на то же место список имеющихся в вашем распоряжении флотов. При чересчур большом количестве планет или флотов разобраться со всеми помогут кнопки со стрелками, расположенные слева и справа от списка объектов. Щелкая по ним левой кнопкой мыши, вы можете вытаскивать на экран следующую или предыдущую порцию планет или флотов.

Над изображением каждой планеты вы можете заметить горизонтальный ряд очень полезных иконок-символов, позволяющих вам без особого труда узнать массу информации о деятельности, активно бурлящей на планете. Всего в игре существует шесть основных направлений вы-



Defender... Attacker... Hacker....

шеуказанной деятельности, каждому из которых соответствует определенное сооружение на освоенной планете. Все сооружения, в свою очередь, обозначаются на информационном экране игрока маленькими иконками. При таком устройстве даже один беглый взгляд на экран позволяет вам узнать много полезного о жизнедеятельности и устройстве производства на планетах. Определенные сложности могут возникнуть у вас лишь при первом знакомстве с системой подобных обозначений, так как иконки достаточно малы и визуально трудно различимы. Однако даже здесь выход есть, поскольку в самом начале игры у вас всегда присутствует одна планета с полностью развитым производством. В этом случае все иконки располагаются по порядку и определить их принадлежность к тому или иному зданию становится проще. Порядок следования иконок всех шести направлений производственной деятельности следующий:

Сельское хозяйство (**Agriculture**) — значок, изображающий стилизованное растение, больше всего смахивающее на обрубок засохшего саксаула или пламя пионерского костра.

Горнодобывающая промышленность (**Mining**) — значок, изображающий лопату без моторчика.

Кораблестроение (**Ship Production**) — значок, смутно напоминающий половину обкусанного бублика, что на самом деле обозначает фрагмент какого-то зубчатого колеса или другой важной детали.

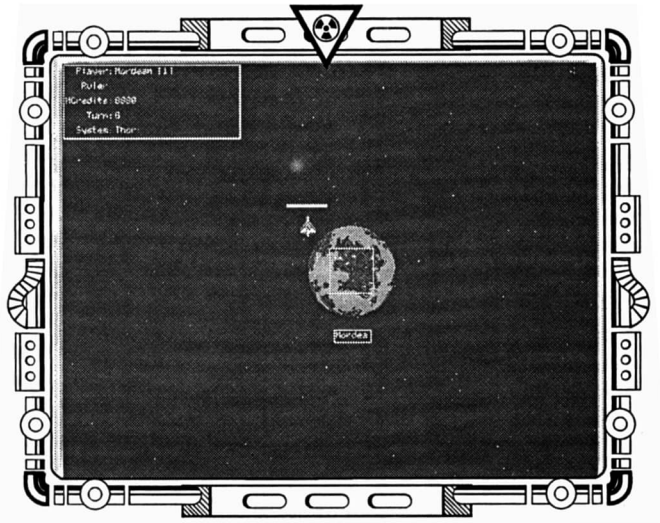
Военная база (**Military Base**) — значок, меньше всего похожий на автомат, изображающий, тем не менее, нечто подобное.

Система шпионажа (**Espionage Facility**) — значок, одновременно претендующий на звание рисунка упаковки динамита и мороженого эскимо.

Исследовательский центр (**Research**) — значок, изображающий каплю какого-то химического реактива, определенно напоминающего алкоголь.

Иконки кораблестроения и исследовательских центров могут быть помечены на информационной панели игрока дополнительными отметками-галочками. Эти отметки показывают незавершенность процессов изготовления очередного корабля на предприятиях планеты или появления новой инженерной разработки в центрах научной мысли. Если вы хотите не отстать от жизни и вовремя отреагировать на выполненное творческое задание новым приказом, то смотрите внимательно на информационную панель, все изменения ситуации в первую очередь отражаются там.

Информационная панель флотов также богата на разные схематичные изображения, концентрирующие максимум сведений в минимуме обозначений. В отличие от схемы планет, ряд иконок, сопровождающих любой ваш флот, расположен строго вертикально. В самом верху может быть нарисована иконка, обозначающая текущее боевое задание флота. Рисованные обозначения некоторых распространенных приказов вам неплохо бы знать почетче, самим же придется командовать. Итак, наиболее важные боевые задания и их обозначения:



"Планета Шелезяка. Полезных ископаемых нет... Населена роботами".

Атака планеты (**Attack Planet**) — значок, изображающий красный корабль, стреляющий по голубой планете.

Атака флота (**Attack Fleet**) — значок, изображающий красный корабль, стреляющий по зеленому кораблю.

Перемещение в гиперпространство (**Moving Into Hyperspace**) — значок, изображающий синий корабль с большим реактивным выхлопом.

Перемещение к планете (**Moving To Planet**) — значок, изображающий синий корабль, летящий к голубой планете.

Перемещение к заданной точке (**Moving To X,Y Point**) — значок, изображающий синий корабль, летящий к месту, обозначенному зеленым крестом.

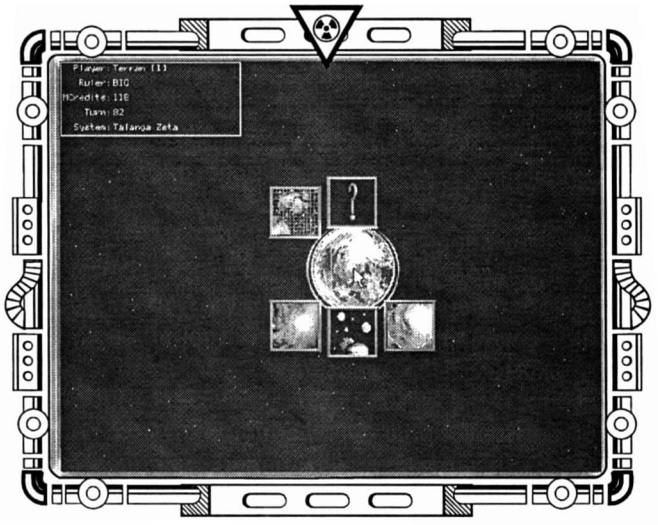
Высадка десанта (**Drop Troops**) — значок, изображающий зеленую фигурку бойца с красной стрелкой, направленной вниз.

Посадка колонистов (**Load Colonists**) — значок, изображающий синюю фигурку колониста с зеленой стрелкой, направленной вверх.

Высадка колонистов (**Drop Colonists**) — значок, изображающий синюю фигурку колониста с зеленой стрелкой, направленной вниз.

Средняя иконка в ряду справочной информации по флоту отражает его текущее местонахождение. С этим признаком все просто — если корабль находится на орбите какой-либо планеты, то об этом красноречиво говорит значок с изображением в миниатюре именно этой ситуации, если же корабль удален от всех планет на некоторое расстояние, то место средней иконки будет пустовать.

Нижняя иконка показывает, есть ли на борту кораблей колонисты или нет. При нахождении в груде железа хотя бы одного живого существа в нижнем левом углу значка флота рисуется изображение посиневшего от холода колониста. В противном случае, при полной безжизнен-



Исследование планеты идет полным ходом.

ности внутреннего пространства всех кораблей флота, это изображение отсутствует.

Для перехода к управлению отдельными объектами вы можете действовать различными методами. При нахождении на информационной панели списка планет вашей империи переход на информационный экран какой-либо планеты осуществляется щелчком левой кнопки мыши по ее изображению. То же самое действие, произведенное с помощью правой кнопки, приведет к переходу на экран карты галактики с центрированием изображения фрагмента космического пространства относительно выбранной планеты. Еще проще обстоит дело со списком флотов — здесь вы можете использовать только левую кнопку мыши, щелчок которой по выбранному объекту перенесет вас на экран карты галактики, где в свою очередь будет изображено текущее место базирования флота.

Кроме того, на информационной панели игрока присутствуют две управляющие кнопки:

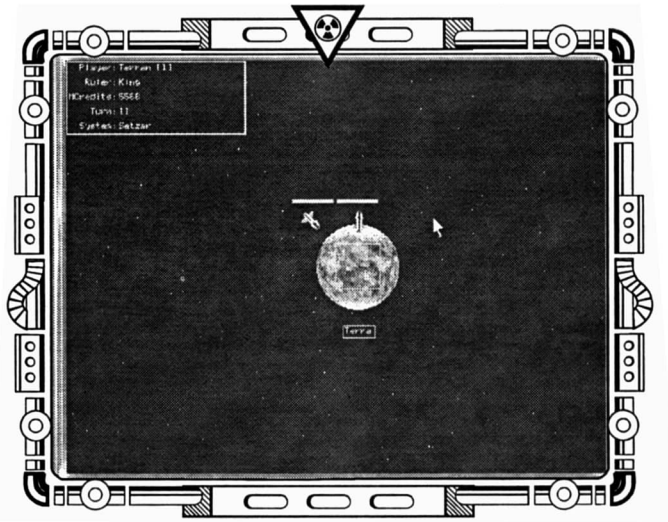
Done (делать) — закончить работу с информационной панелью и вернуться на текущий игровой экран для дальнейшего управления объектами и структурами.

End Turn (конец тура) — закончить управление всеми объектами и структурами и передать ход дальше. После чего игра обработает действия всех остальных игроков и перед вашим ходом выдаст вам кучу отчетов по завершению текущих процессов — исследованию планет, построению кораблей, новым технологическим открытиям и т.п. К сожалению, нет возможности сделать переводы отчетов, и вам придется ориентироваться в них самостоятельно, что, в принципе, не так уж сложно. Аналогичная кнопка есть и в общем меню, но предполагается, что зачастую игроки будут просто переходить к следующему ходу, просто не выполняя никаких действий, а удовлетворяясь прочтением отчетов, т.е. даже не выходя из общей панели.

Меню-палитра планеты

Это меню напоминает внешним видом общее меню-палитру, однако содержит меньшее количество управляющих кнопок. Для активизации планеты и вывода на экран меню-палитры щелкните по ее изображению на экране карты галактики левой кнопкой мыши. При этом в зависимости от вида планеты качественный состав управляющих кнопок меню-палитры может меняться. В меню дружественной планеты, входящей в состав вашей империи, вы имеете пять кнопок, последовательно расположенных вокруг планеты по направлению часовой стрелки, начиная с правого нижнего угла:

Zoom Out (отодвинуть изображение) — кнопка с рисунком космического пейзажа и разбегающимися от центра окружностями. Она позволяет увеличить масштаб изображения вселенной для одновременного осмотра фрагмента большей площади на экране карты галактики. Всего в игре используются четыре ступени масштабирования карты, последовательно изменяемые щелчком по управляющей кнопке.



В меню-палитре с наскоку не разберешься.

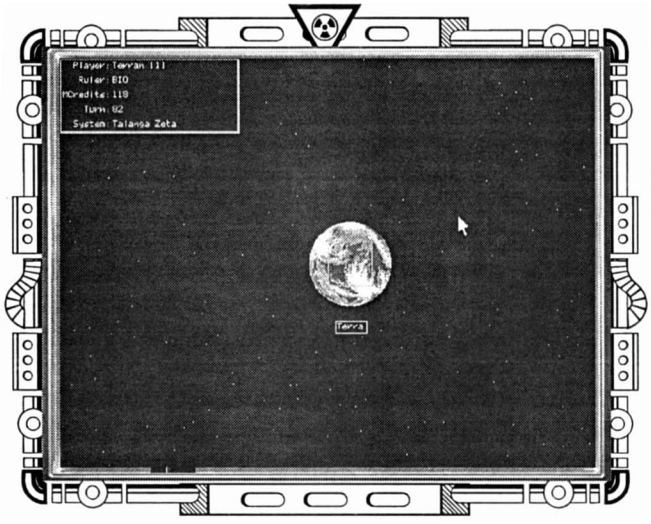
System Map/Galactic Map (переключить карту) — кнопка с двумя чередующимися картинками грозного космического неба. С ее помощью вы можете переключать изображение на экране галактики с карты одной звездной системы на карту всей вселенной. В первом случае, на экране отражается центральная звезда системы и несколько планет, ей принадлежащих. Во втором случае на экране присутствуют только изображения звезд. Комбинируя переключение режима отображения вселенной и традиционное перемещение указателя по карте, можно найти любую планету, хотя обычно такие действия гораздо проще совершить с помощью кнопки **Goto Object**.

Zoom In (придвинуть изображение) — кнопка, повторяющая пейзаж на кнопке **Zoom Out**, с бегущими к центру окружностями. С помощью этой кнопки вы можете придвинуть фрагмент галактики, уменьшив масштаб изображения до нужной величины.

Goto Object (перейти к объекту) — кнопка с изображением квадратика указателя, перемещающегося по сетке схематичной карты вселенной. Эта кнопка позволяет вам быстро найти удаленный объект (планету, звезду или флот), не прочесывая вселенную вдоль и поперек. После щелчка по ней левой кнопкой мыши на экране появляется дополнительная панель выбора искомого объекта (**Select Destination**). Три управляющие кнопки с левой стороны панели указывают вид объектов: звездные системы (**Systems**), планеты (**Planets**) или флоты (**Fleet**). Справа располагается вертикальный иллюстрированный список объектов, разбитый при их большом количестве на партии по нескольку штук. Для просмотра всего списка сверху и снизу от него расположены кнопки со стрелками. Выбор нужного объекта осуществляется щелчком левой кнопки мыши по его изображению, после чего панель исчезает, и на экране карты галактики отображается фрагмент вселенной, отцентрированный относительно выбранного объекта.

Get Info (выдать расширенную информацию) — кнопка с изображением вращающегося вопросительного знака. С помощью этой кнопки вы можете быстро попасть на информационный экран планеты.

В случае выбора в качестве объекта меню-палитры вражеской или нейтральной планеты кнопка **Get Info** не отображается, однако вместо нее с левой стороны от планеты появляется кноп-



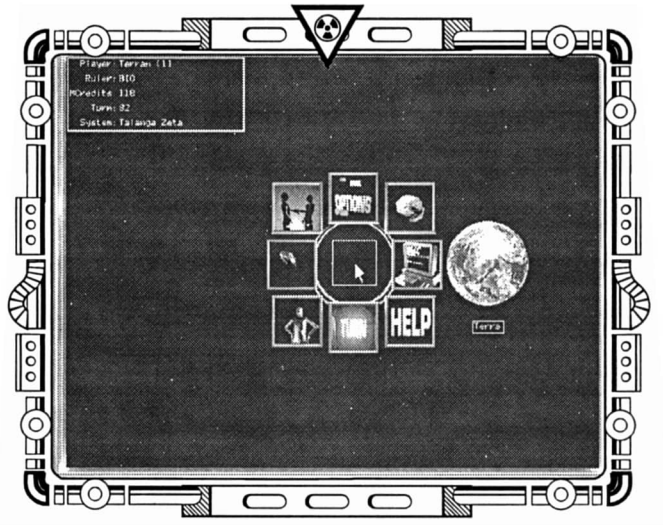
Висит средь океана мрака
планета смерти - Шелезяка.

ка **Espionage** (шпионаж). Эта кнопка необходима для проведения исследований неизвестных планет и организации различной диверсионной деятельности во вражеских колониях. Щелчок левой кнопкой мыши по ее изображению приводит к появлению на экране дополнительной панели выбора типа разведывательной операции (**Choose Intelligence Mission**). На этой панели вы имеете доступ к пяти управляющим кнопкам: **Investigate Planet** (исследование планеты), **Incite Revolt** (организация восстания), **Steal Technology** (кража технологии), **Sabotage Structure** (саботаж предприятий) и **Cancel** (отмена). Выбор одной из первых четырех кнопок приводит к назначению типа предстоящей разведывательной операции и появлению на экране новой панели. Эта панель представляет вам список возможных мест для формирования разведывательной команды (**Choose Source Planet**) и предлагает на выбор все планеты вашей империи, на которых есть функционирующие системы шпионажа. Выбрав щелчком левой кнопки мыши одну из планет, вы переходите к завершающей панели назначения разведывательно-диверсионной группы (**Allocate Intelligence Teams**). В первой строке панели вы можете узнать общее число секретных агентов на планете (**Local Security Agents**) и, отталкиваясь от него, назначить количественный состав десантной группы (**Agents on Mission**) с помощью маленьких кнопочек с изображением плюса и минуса, расположенных рядом с информационным сообщением. В нижней части панели размещены три управляющие кнопки: **Start Mission** (начать выполнение приказа), **Back** (вернуться к предыдущей панели) и **Cancel** (отменить приказ). После того, как вы полностью отдадите приказ, вам остается только ждать сообщения о выполнении или провале операции от своих разведчиков в одном из следующих туров.

Экран карты галактики

Этот игровой экран представляет общий вид всех звездных систем в вашей вселенной. В левом верхнем углу экрана расположена информационная подборка общего характера, содержащая наименование цивилизации и порядковый номер игрока (**Player**), имя правителя (**Ruler**), количество кредитов (**Mcredits**), номер текущего тура (**Turn**) и наименование текущей звездной системы, совпадающей с названием звезды (**System**). На темном фоне экрана в произвольных местах расположены звезды и планеты, снабженные текстовым полем названия объекта. Если планета входит во владения вашей империи, то отображаемый текст будет совпадать по цвету с цветом всех информационных сообщений, касающихся ваших владений. Звездная система считается освоенной вами, даже если в ней колонизирована только одна планета, и в этом случае ее название также пишется знакомым цветом. При игре со множеством противни-

ков, имеющих свои цвета для отметки захваченных территорий, такая система обозначений помогает легко ориентироваться в мире бесконечного множества небесных тел. Нейтральные планеты и звезды обозначены на экране галактики рисунками с текстом белого цвета.



Нажмите на иконку Help и вам все станет ясно.

При переключении режима отображения космического пространства с одной галактики на целую вселенную все общие представления об обозначениях и управлении объектами остаются в силе. Естественно, теперь на экране нет отдельных планет, слишком незначительных для такого обширного зрелища, зато присутствует достаточное количество звезд.

Для перемещения по галактике или вселенной в нужную сторону и осмотра всех скрытых мест подведите указатель мыши к соответствующей границе экрана, добившись изменения его вида на двойную белую стрелку. Теперь при нажатии на левую кнопку мыши будет происходить перемещение видимой области галактики в эту сторону вплоть до того момента, когда вы отпустите кнопку, или до достижения границы галактики. Действуя таким образом, вы можете выяснить общее расположение планет своей империи и вражеских империй. Масштабировать изображение вы можете с помощью того же способа, что описан в предыдущем пункте.

Общее меню-палитра

Щелчок правой кнопкой мыши в большинстве игровых экранов приводит к появлению на месте указателя общего меню-палитры. Это меню является весьма полезным инструментом, позволяющим быстро обратиться ко множеству различных экранов или завершить текущий тур. Для выбора в качестве продолжения любой опции меню вам достаточно щелкнуть по соответствующей управляющей кнопке левой кнопкой мыши, для отмены всех приготовлений и возврата к событиям предыдущего экрана — щелкнуть ею же на любом свободном поле меню. Рассмотрение всех восьми управляющих кнопок меню-палитры будем вести последовательно по часовой стрелке, начиная с левой нижней кнопки:

Информация по игроку (**Player Info**) — кнопка с изображением уверенного в себе гражданина вселенной, открывающая для вас информационную панель игрока.

Конструирование корабля (**Ship Design**) — кнопка с изображением собирающегося-разбирающегося космического корабля, открывающая для вас экран конструирования этого самого корабля.

Дипломатия (**Diplomacy**) — кнопка с изображением двух мирно беседующих представителей разумной белковой формы жизни, открывающая для вас экран дипломатических отношений.

Опции (**Game Options**) — кнопка с изображением колеблющейся надписи **Options**, открывающая для вас меню опций.

Склады минералов (**Mineral Stores**) — кнопка с изображением камней и кристаллов, открывающая для вас экран склада минералов.

База данных (**Database**) — кнопка с изображением работающего компьютера, открывающая для вас экран базы данных.

Помощь (**Help Screen**) — кнопка с изображением пульсирующей надписи **Help**, открывающая для вас экран помощи.

Конец тура (**End Turn**) — кнопка с оригинальным воспроизведением словосочетания **End Turn**, означающая завершение всех корректировок игрового курса и выполняющая переход хода к следующему игроку.

Меню опций

В этом меню вы можете, щелкнув левой кнопкой мыши по соответствующей строке, выбрать одно из следующих продолжений для небольшой перенастройки опций игры или выполнения других действий:

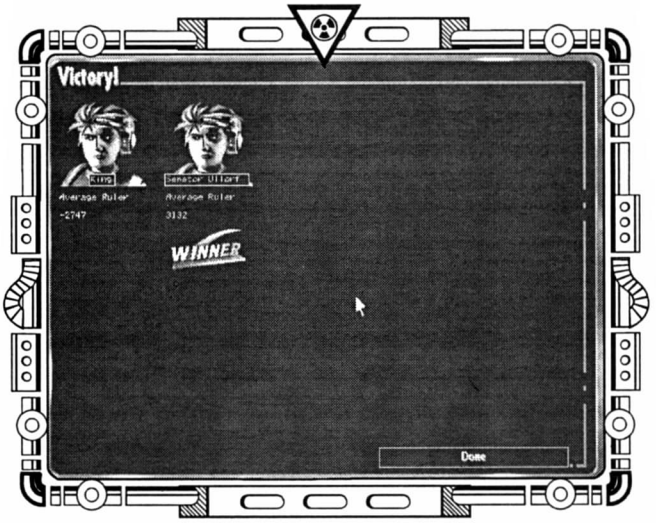
Resume Game (возобновление игры) — возврат на предыдущий игровой экран.

Load Game (загрузка игры) — переход в меню выбора продолжения записанной ранее игры. Максимально возможное число записей — 15, последняя из них является записью последнего сыгранного тура игры, сделанной в автоматическом режиме (**autosave**). Для загрузки нужной записи щелкните левой кнопкой мыши по изображению кружка в начале текстового поля сохраненной игры. После нескольких мгновений восстановления событий тех лет в памяти компьютера вы попадете на информационную панель игрока, где будете продолжать очередной тур. Для выхода из меню без загрузки какой-либо игры щелкните левой кнопкой мыши по управляющей кнопке **Cancel**.

Настроечное меню игры.

Save Game (сохранение игры) — переход в меню выбора места записи текущей игры. Начальные действия при сохранении игры аналогичны действиям при загрузке. После выбора подходящей

строки щелчком левой кнопки мыши по изображению шарика, находящегося с левой стороны строки с текстом, управление передается клавиатуре. Далее вы можете исправить название сохраняемой игры и скомандовать ее записывание нажатием клавиши Enter, или же отменить выбор данной строки нажатием клавиши Esc. В первом случае, после завершения процесса записи вы автоматически вернетесь на предыдущий игровой экран, во втором для возврата вам необходимо будет щелкнуть левой кнопкой мыши по управляющей кнопке **Cancel**.



Победа!

Miscellaneous Options (различные опции) — переход в меню установки опций звукового сопровождения игры и отображения различных сообщений. В первом столбце меню вы можете настроить громкость звуковых эффектов (**Sound Effects Volume**), размещая шарик-отметку в одной из семи клеток вертикального ряда щелчком левой кнопки мыши. Похожий столбец в средней части экрана позволяет вам настроить громкость музыкального сопровождения игры (**Music volume**). Крайний правый столбец (**Game Options**) содержит три строки, отвечающих за вывод на игровые экраны текстовых названий разных объектов. Щелкая левой кнопкой мыши по клеточкам слева от строк, вы можете разрешать (отметка в клетке установлена) или запрещать (отметка снята) изображение этой информации. Подобным образом вы можете контролировать отображение названия планет (**Planet Map Labels**), звезд (**Star Map Labels**) и сооружений (**Building Labels**). Выход из меню на предыдущий экран после установки всех требуемых параметров осуществляется с помощью управляющей кнопки **Done**, расположенной в нижней части меню.

Free Memory (свободная память) — размещение на экране справочной панели, показывающей текущее состояние оперативной памяти компьютера. Для того чтобы продолжить игру, щелкните левой кнопкой мыши по единственной управляющей кнопке Done на справочной панели.

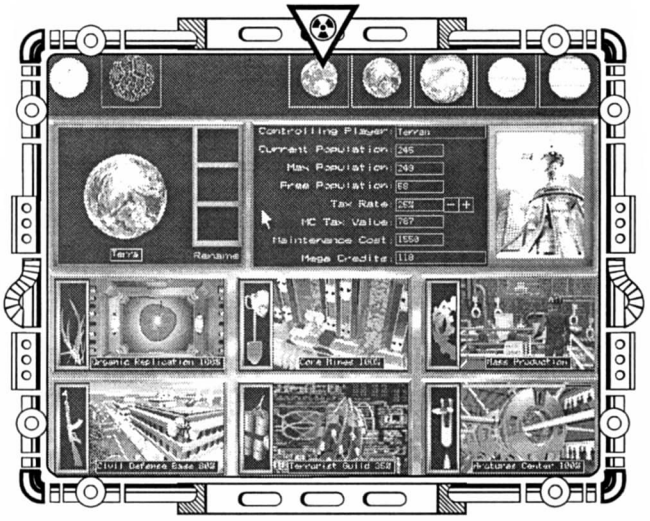
Restart Game (перезапуск игры) — выход из текущей игры после соответствующего подтверждения и возврат в основное меню.

Resign Game (прерывание игры) — выход из текущей игры с подсчетом игровых очков и выявлением победителя. Для осуществления прерывания необходимо ввести подтверждение команды.

Exit to Dos (выход в Дос) — действие, требующее от вас определенной твердости характера и силы воли. После подтверждения команды происходит спокойное расставание с игрой и возврат в операционную систему.

Информационный экран планеты

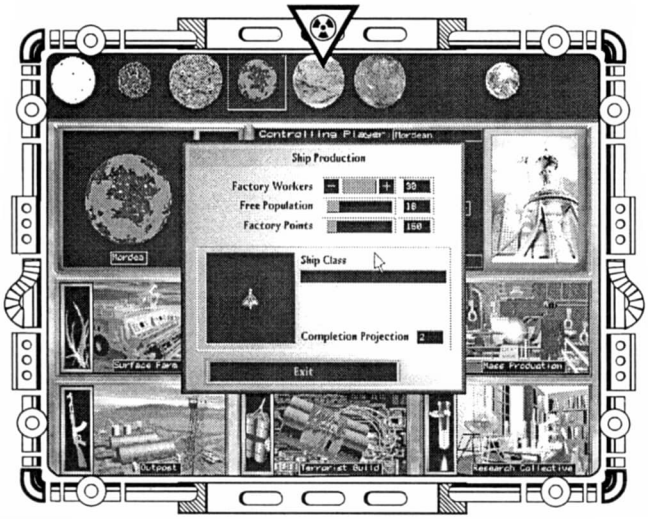
Попасть на информационный экран планеты проще всего через информационную панель игрока или же с помощью отдельной кнопки **Get Info** меню-палитры вашей планеты. На этом экране собрана основная информация по производственной жизни отдельной планеты, необходимая для четкого контроля за общим уровнем развития экономики империи. В верхней части экрана располагается строка изображений небесных тел данной звездной системы, начинающаяся с рисунка самой звезды. Некоторые планеты могут иметь прямоугольные рамки, цвет которых определяет их принадлежность к вашей империи или владениям вражеских цивилизаций. Щелчок левой кнопкой мыши по изображению звезды переместит вас на экран карты галактики, установленный в режим показа всех звезд без отдельных планет. Аналогично, щелчок по изображению одной из нейтральных или вражеских планет приводит к смене места действия на тот же экран карты галактики, на этот раз отображающий одну звездную систему с планетами. В обоих случаях в центре экрана оказывается выбранный объект, с которым вы можете производить дальнейшие операции. При попытке выйти таким же образом в галактическое пространство, выбрав в качестве объекта планету вашей империи, вы просто поменяете информационную сводку на экране, которая теперь будет отражать состояние дел на этой планете. Однако, если вам необходимо переместиться на экран карты галактики и к тому же не потерять из виду то небесное тело, по которому вы уже получили массу сведений, то щелкать левой кнопкой мыши вам надо по более крупному изображению любимой планеты, находящемуся неподалеку от левой верхнего угла. Под этой картинкой вы можете увидеть текстовую строку названия планеты, а чуть правее — три графических индикатора, расставленные вертикально. При возникновении одной из стандартных ситуаций в пустых клеточках индикаторов появляются изображения различных объектов. С их помощью вы можете легко разобраться в обстановке, не теряя много лишнего времени. Самая верхняя клеточка, заполненная схематичным изображением синего космического корабля, говорит о том, что на орбите планеты завис дружественный флот, один или несколько. При проникновении на орбиту планеты вражеского флота изображением красного космического корабля заполняется вторая клетка. Наконец, нижний заполненный прямоугольник, содержащий рисунок десантирующегося бойца, говорит о начале атаки вашей планеты вражескими войсками. Под вертикальным рядом индикаторов находится кнопка **Rename**, с помощью которой вы можете переименовать свою планету. Текст названия может содержать до 15 символов латиницы, включая цифры и пробелы.



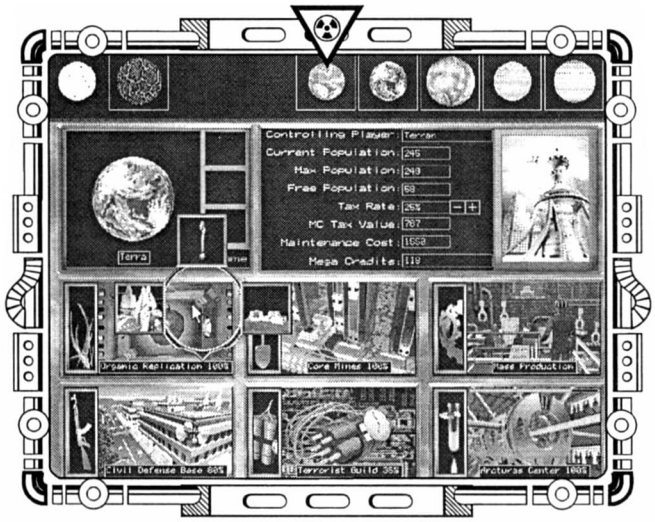
Выбери планету для реконструкции.

Переименовывая планеты на свой лад, используйте только заглавные буквы латинского алфавита. Текстовое оформление игры отнюдь не блещет изяществом, так что будет умнее упростить себе задачу по выяснению требуемых действий в ответ на бесконечные дополнительные сообщения, возникающие на экране почти в каждом туре. Достаточно запомнить раз и навсегда, что ваши планеты проименованы гордыми заглавными буквами, чтобы все иные обозначения небесных тел автоматически воспринимались как враждебные, а сами объекты — как потенциальные мишени.

Текущая статистика жизни колонии на планете отражена в средней части экрана. В ней указаны: цивилизация, контролирующая жизнь на планете (**Controlling Player**), количество населения в колонии на данный момент (**Current Population**), максимальное количество населения, способное проживать в колонии (**Max Population**), число безработных тунеядцев, спокойно коптящих небо планеты (**Free Population**), процентная ставка налоговых сборов (**Tax Rate**), налоговые сборы за тур с колонии в денежном выражении с учетом расходов на техническое обслуживание производственного оборудования (**MC Tax Value**), стоимость технического обслуживания оборудования колонии за тур (**Maintenance Cost**), состояние общего расчетного счета вашей империи (**Megacredit**). С помощью находящихся здесь же кнопочек с символами плюса и минуса вы можете изменить процент налоговых сборов, для корректировки экономического курса империи. При этом необходимо помнить, что обитатели колонии являются в какой-то мере живыми существами, поэтому при чересчур вызывающем руководстве они запросто могут взбунтоваться. Даже если дело закончится миром, к следующему туру вас ждут неминуемые потери из-за простоя производства, да и налоги будут собраны по количеству отнюдь не на 100%. В определении сбалансированной налоговой политики вам может помочь индикатор морального состояния контингента колонии. Этот индикатор — картинка с изображением космического мегаполиса грез, расположенная справа от статистической подборки. В зависимости от результатов установки процентных налоговых ставок предыдущего тура характер изображения может меняться с жизнерадостной картины солнечного летнего города на темной ужас разрушенных катакомб, показывающих, что в вашей колонии что-то не совсем в порядке. Пара-тройка туров с уровнем налогов, превышающим 90% выработки, и вы не узнаете светлого шедевра космической архитектуры — теперь для восстановления производства вам придется управлять планетой в щадящем режиме не один десяток ходов. А ведь для предотвращения подобных катаклизмов всего-то и надо не забывать вовремя поглядывать на индикатор и изредка прислушиваться к ропоту недовольного рабоче-крестьянского люда.



Побольше космического оружия!



Что бы такого сделать плохого?

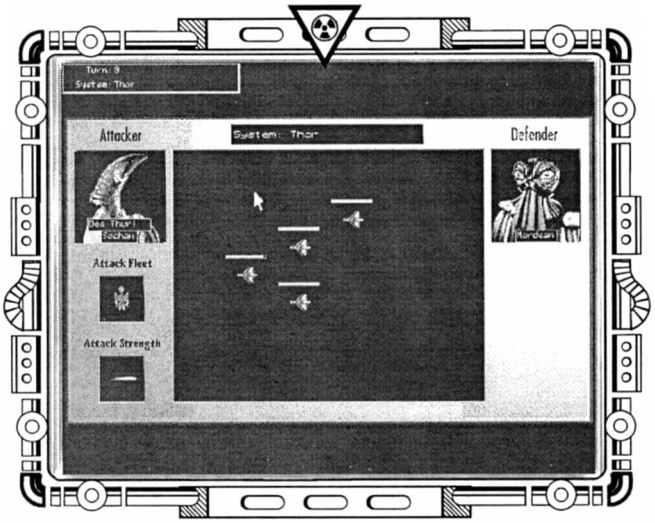
В нижней части информационного экрана планеты расположены шесть панелей, предназначенных для управления основными производственными мощностями колонии. С левой стороны каждой панели нарисован условный значок, помогающий выяснить назначение производственной структуры, далее идет изображение самой структуры и ее название с цифрой процентного заполнения вакантных рабочих мест. При полностью свободном от рабочих рук производстве процент не указывается вовсе. Важно правильно распределять трудовые ресурсы между отдельными структурами для достижения максимального экономического эффекта при эксплуатации промышленности. Для управления отдельными видами производства щелкните левой кнопкой мыши на соответствующей панели. После этого поверх панели откроется меню-палитра информационного экрана планеты.

Меню-палитра информационного экрана планеты

Меню этого типа используются для управления объектами планетной инфраструктуры. Для всех видов сооружений меню-палитра выглядит одинаково, однако некоторые индивидуальные особенности управления присутствуют у всех из них, что объясняется узкой специализацией каждой структуры. В меню присутствует три кнопки:

Upgrade Structure (модернизация структуры) — кнопка, расположенная слева от указателя, с изображением вырастающих зданий. Применяется для улучшения качественных характеристик структур за отдельную плату, в случае, если такое улучшение возможно. Последнее обстоятельство зависит от продуктивности ваших исследовательских центров, а также шпионской деятельности в сфере промышленности. Активизировав кнопку **Upgrade Structure** щелчком левой кнопки мыши, вы откроете дополнительную панель выбора степени модернизации (**Select a Building Level**). Ниже заголовка расположены две строки справочной информации, содержащие сведения по названию структуры текущего уровня (**Current Building**) и состоянию дел на расходном счету империи (**Current Megacredits**). Еще ниже расположена таблица названий различных вариантов структур одного типа со стоимостью их постройки. Белым шрифтом показаны возможные варианты выбора структур большего или меньшего уровня модернизации. Для того чтобы остановиться на нужном, вам достаточно щелкнуть левой кнопкой мыши по соответствующей строке, после чего автоматически будет осуществлен возврат на информационный экран планеты, мгновенно выстроено новое здание и снята со счета полная сумма его стоимости, даже если вы производили замену более мощного и современного здания на

устаревший вариант. Запрещенные позиции выбора в таблице показаны красным шрифтом, в основном они появляются только из-за недостатка кредитов, кроме того, дважды построить одно и то же здание на одном месте вы также не сможете. Для отмены всех приготовлений до осуществления выбора и выхода обратно на информационный экран планеты щелкните левой кнопкой мыши по управляющей кнопке **Cancel** (отменить), расположенной в нижней части панели.



Ваш непобедимый флот летит навстречу новым победам.

Destroy Structure (уничтожение структуры) — кнопка, расположенная справа от указателя, с изображением пропадающих в зыбучих песках зданий. Применяется для уничтожения структуры в данном месте без каких-либо компенсаций. Обоснованность такого решительного шага может подтвердить только напряженная экономическая ситуация в империи, когда на техническое обслуживание пустующих структур тур за туром тратятся необходимые кредиты. Также бывает полезно уничтожать неработающие кораблестроительные предприятия и исследовательские центры малого уровня развития, для более четкой картины справочной информации на информационной панели игрока и отсутствия различных накладок при быстром просмотре состояния дел в империи. Обращайтесь с этой кнопкой очень аккуратно — достаточно легкого щелчка левой кнопки мыши и без всякого подтверждения структура будет удалена с территории планеты.

Get Info (выдача информации) — кнопка, расположенная непосредственно над указателем, с изображением знака вопроса. Эта кнопка необходима для регулирования деятельности структуры и количества рабочей силы в ней. Управляющие панели всех шести видов структур, появляющиеся при активизации кнопки, отличаются друг от друга, однако две начальные строки у них сходны. Первая строка после названия панели отвечает за количество рабочей силы в структуре (**Workers**). Графическая диаграмма показывает примерное заполнение сооружения, окно с числом — точное значение количества рабочих. Кнопки по бокам диаграммы с изображением плюса и минуса позволяют регулировать их количество в сторону уменьшения или увеличения. Ограничением верхнего предела рабочей силы служит вместимость структуры и количество незанятых на производстве работников. Для контроля за последним параметром на панелях присутствует вторая строка, отвечающая за наличие свободных рабочих рук на планете (**Free Population**), с такой же диаграммой и окошком цифрового дублирования информации. Щелчок левой кнопкой мыши по кнопке со значком "минус" приводит к превращению одного работника в свободную личность, соответственно уменьшая на единицу число занятых и увеличивая число незанятых граждан планеты. Обратная операция проделывается щелчком по кнопке со значком "плюс". Если же подобные действия выполнять с использованием правой

Печальная стстистика потерь...

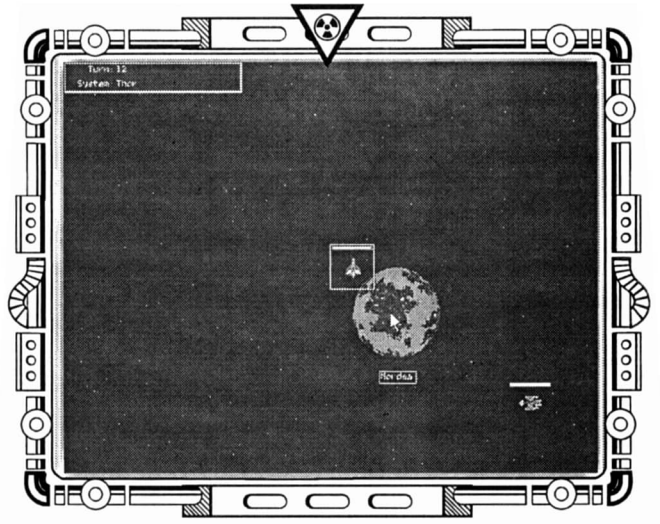
кнопки мыши, то изменение числа работающего населения будет вестись не по одному работнику, а сразу по всем, то есть до достижения предельных значений вместимости или наличия трудоспособных граждан. Далее в устройстве панелей управления разными видами структур заметны явные отличия, поэтому рассмотрение их стоит вести отдельно:

Панель сельского хозяйства (**Agriculture Information**). В дополнительной строке панели, расположенной ниже двух начальных, в знакомой вам форме графической диаграммы с последующим числовым эквивалентом указывается максимально возможное на данный момент количество населения на планете (**Maximum Population**), напрямую зависящее от числа работников, занятых в сельском хозяйстве, и от уровня модернизации структуры. Для возврата на информационный экран планеты щелкните левой кнопкой мыши по управляющей кнопке **Exit** (выход), расположенной в нижней части панели.

Панель горнодобывающей промышленности (**Mining Information**). Третьей строкой после двух начальных идет графоаналитическая справка по условным пунктам горнодобывающей промышленности (**Mining Points**). Чем их больше, тем четче идет добыча минералов, являющихся одним из самых существенных источников поступления кредитов в вашу экономику. Ниже справочной информации расположены сами минералы, добываемые непосредственно на данной планете — шесть видов полезных ископаемых, каждый со своим наименованием и процентным показателем добычи одной единицы материала на текущий момент, выраженным в обычной графоаналитической форме. Для возврата на информационный экран планеты используйте кнопку **Exit**.

Панель кораблестроения (**Ship Production**). На месте обязательной третьей строки панели расположена информация об условных пунктах производительности (**Factory Points**) в графоаналитической форме. Ниже на панели кораблестроения расположен индикатор текущего производственного заказа, пустующий в самом начале, но готовый в любой момент принять управление деятельностью структуры. Справа от него находится строка, характеризующая класс производимого космического корабля (**Ship Class**), содержащая в случае отсутствия заказа слово **None** (нет), или, в противном случае, наименование дизайна корабля, разработанного вами до этого на экране конструирования кораблей. Следующая строчка показывает наиболее вероятное количество туров, необходимых для завершения создания объекта (**Completion Projection**), зависящее от числа работников на предприятии и уровня его модернизации. Для последовательной замены дизайна создаваемых кораблей от самых последних к более старым щелкните необходимое количество раз по индикатору левой кнопкой мыши. Для осуще-

ствления обратной замены используйте правую кнопку мыши. Установив требуемый дизайн объекта и количество работников на предприятии, выходите обратно на информационный экран планеты с помощью управляющей кнопки **Exit**. Если заказ сделан верно, то на панели кораблестроительной фабрики будет установлена полоска индикатора процентной готовности корабля, помогающая визуально оценить процесс производства быстрым взглядом в одном из следующих туров. До самого завершения постройки корабля его дизайн можно изменить совершенно кардинальным образом, щелкая кнопками мыши по индикатору на панели кораблестроения, следя только за тем, чтобы в возможный заказ не попала отмена строительства, так как в этом случае даже при возврате к первоначальному варианту дизайна процесс производства будет начат с начала. Это славное явление можно использовать при высоких темпах исследований новых типов кораблей и их составляющих. Корабль строится долго, вполне возможно, что за это время ваши ученые найдут новый вид оружия, двигателя или радара. Разработать более современный дизайн корабля вы можете в любой момент тура, после чего никто не помешает вам поменять задание своим кораблестроителям с тем, чтобы готовый модернизированный корабль увидел свет на несколько туров раньше.

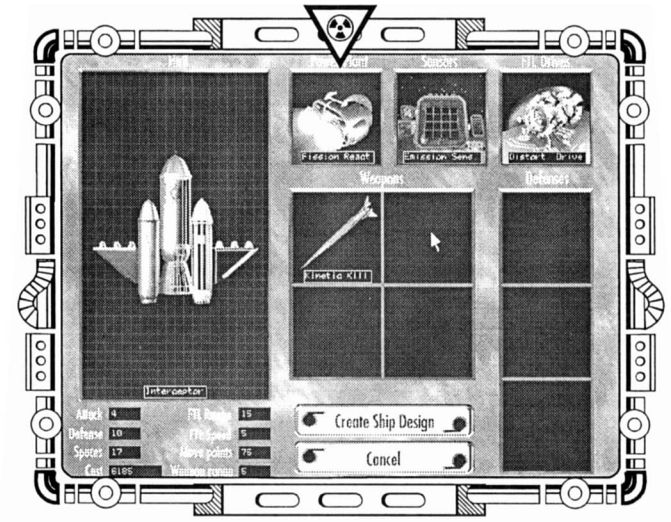


Встреча в глубинах космоса.

Панель оборонного комплекса (**Planet Defense**). Третьей справочной строкой на этой панели идет графоаналитическое обозначение условных единиц защищенности планеты (**Military Points**). Естественно, большее количество этих единиц обеспечивает более спокойную жизнь на планете при нападении вражеских флотов. Однако, оборона обороной, а о собственных атакующих действиях забывать не стоит. Для выхода на информационный экран планеты воспользуйтесь управляющей кнопкой **Exit**.

Панель системы шпионажа (**Intelligence Base**). Третья строка панели представляет собой справку по количеству подготовленных секретных диверсионных групп (**Security Teams**), причем, хотя место для графического изображения информации и приготовлено, ее вывод производится только в численной форме. Уровень подготовленности планеты к шпионской деятельности зависит от уровня модернизации структуры и количества работников, занятых в этой сфере. Для возврата на информационный экран планеты воспользуйтесь управляющей кнопкой **Exit**.

Панель научных исследований (**Research Facility**). На этой панели третья строка представляет графоаналитическую запись условных единиц исследований (**Research Points**), необходимых для приведения в движение ржавых колес научно-технического прогресса. Чем больше



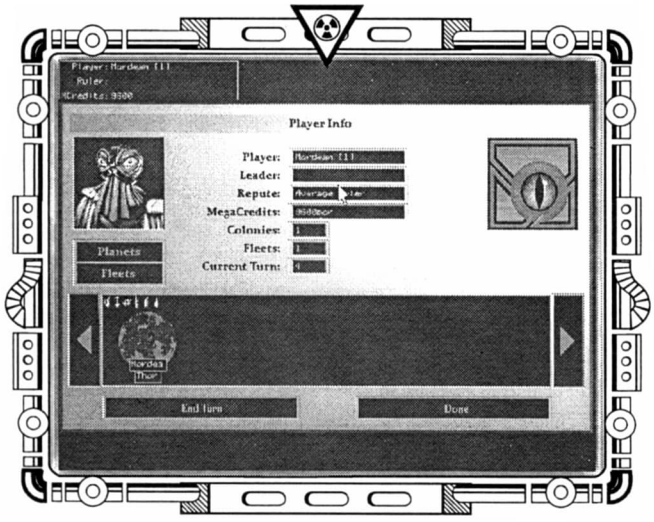
Флагман вашего флота?

народу задействовано в исследованиях, тем лучше для вас, как, собственно, и для народа. Ниже этой статистики расположена строчка текущего направления мыслительных процессов исследовательской индустрии (**Current Project**), показывающая название будущего достижения науки. Далее идет строка общего состояния запущенности проблемы (**Progress**), дающая краткую справку по завершенности исследования. Данный показатель может варьироваться в широких пределах, от полного отсутствия научных мыслей (**None**) до выражения безумной радости по поводу скорого приобретения технической новинки (**Excellent!**). Более доступно та же информация представлена в строке окончания исследований (**Complete Project**), где указывается число оставшихся до завершения процесса игровых туров. Для изменения творческого задания или его отмены вам необходимо щелкнуть левой кнопкой мыши по управляющей кнопке **Change Project** (замена проекта). После этого на экране появится новая панель выбора проекта (**Select New Project**), содержащая список возможных направлений исследования, ограниченный сверху и снизу кнопками со стрелками. Перемещая с их помощью список, вы можете выбрать необходимую строку с названием структуры нового типа, функциональной части корабля, оружия и т. д. для развития работ в этом направлении. Для отмены текущего исследовательского задания без назначения нового выберите в списке последнюю строчку **Cancel Project** (отмена проекта). Выбор осуществляется щелчком левой кнопкой мыши по соответствующей строке, после чего происходит автоматический возврат на панель научных исследований. Для возврата туда же без каких-либо изменений щелкните левой кнопкой мыши по управляющей кнопке **Cancel** в нижней части панели. Установив нужное научно-исследовательское задание, возвращайтесь на информационный экран планеты с помощью управляющей кнопки **Exit**. После этого на панели исследовательского центра будет высвечен графический индикатор завершенности процесса исследований, дающий представление о состоянии дел в структуре в любой момент обращения к информационному экрану планеты. Важной особенностью любого исследовательского процесса является законченность его отдельных этапов, которая позволяет прерывать научные изыскания в любой момент времени с последующим возвратом к недоделанной работе не только на той же планете, но и вообще в исследовательском центре любой планеты вашей империи.

Экран конструирования кораблей

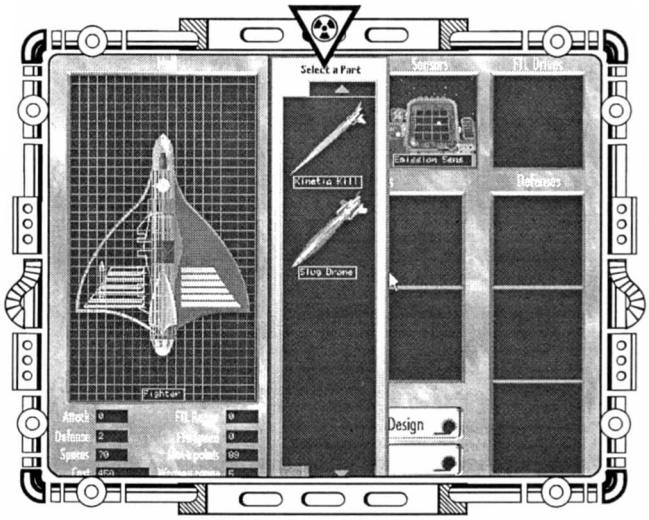
Попасть на этот экран вы можете в любой момент игры с помощью соответствующей управляющей кнопки общего меню-палитры. Сам экран разделен на шесть панелей разной величины,

в которых могут размещаться отдельные функциональные части проектируемого дизайна корабля. Самая большая панель расположена слева и содержит увеличенное по сравнению с обычным изображение корпуса корабля (**Hull**). Справа от нее в верхней части экрана расположены панели энергоустановки (**Power Plant**), радара (**Sensors**), и сверхсветового двигателя (**FTL Drives**). Ниже находятся составные панели вооружения (**Weapons**) и защиты (**Defenses**). В то время, как первые четыре конструктивные части корабля могут присутствовать в разрабатываемом дизайне лишь в единственном варианте, количество различных образцов оружия и защитных устройств может превышать этот предел и доходить до четырех или трех вариантов соответственно. Кроме того, один и тот же выбранный варианта может быть продублирован необходимое количество раз. Ограничение в этом вопросе накладывается только со стороны обеспечения необходимого внутреннего пространства корабля. Обязательными составными частями любого вновь создаваемого дизайна корабля являются корпус, энергоустановка и радар. В соответствии с таким принципом, первичные варианты этих устройств устанавливаются по умолчанию с самого начала процесса конструирования образа нового космического судна, как самые последние из общего числа научных разработок в области кораблестроения. По своему усмотрению вы можете изменить вариант того или иного устройства, однако удалить их вообще из дизайна не можете. Три оставшихся компонента могут присутствовать в будущем дизайне только с вашего разрешения, так что здесь вам также предоставлена полная свобода выбора. Для замены, удаления и просмотра требуемых справочных данных по какой-либо функциональной части дизайна космического корабля щелкните левой кнопкой мыши по подходящей панели экрана для появления меню-палитры экрана конструирования кораблей (см ниже). Все итоговые изменения отражаются в информационной таблице, находящейся в левом нижнем углу экрана. Красноречивый язык цифр расскажет вам о силе атаки ваших будущих кораблей (**Attack**), их защитных характеристиках (**Defense**), полезном внутреннем пространстве (**Spaces**), общей стоимости объекта (**Cost**), максимальном перемещении в масштабах вселенной (**FTL Range**), скорости перемещения по вселенной (**FTL Speed**), дальности полета в пределах одной галактики за один тур (**Move Points**), радиусе применения оружия (**Weapon Range**). При конструировании нового дизайна особое внимание обращайте на сопоставимость всех параметров и приемлемость данного образца с точки зрения его стоимости. Вряд ли кого устроит корабль, имеющий огромные показатели атакующей мощи, но слабую защиту. Стреляя всего один раз за тур, этот несбалансированный монстр рискует погибнуть от выстрелов куда более дешевых флотов противника, слегка превосходящих ваши войска в количественном отношении. Также весьма неумно с вашей стороны будет оставить без внимания такие ха-



Сухие строки личного дела.

рактеристики, как дальность полета и радиус действия оружия. Имея много полезного внутреннего пространства для установки различного оборудования, например, на какой-либо стационарной базе, не стоит, тем не менее, оснащать ее сверхсветовыми двигателями, так как для выхода на просторы вселенной ваш корабль должен сначала добраться до ближайшей центральной звезды галактики, что стационарный объект просто не в силах сделать. Любой самый мощный флот будет проигрывать даже в потуровом бою более слабому противнику, имеющему серьезное превосходство в дальности полета кораблей и радиусе действия их оружия. Много мелких флотов, словно быстрые осы жалящих медлительного врага, сделают свое дело практически без потерь при удачном стечении обстоятельств и грамотном управлении. И, конечно, главным контролирующим показателем готовности корабля к действию считается наличие у него достаточного внутреннего пространства для размещения различных устройств и вооружения. Несколько увлекшись конструированием, вы можете не заметить, как все предоставленное пространство переполнится, и в графе **Spaces** появится число –1. Отрицательное пространство — это что-то из области фантастики, вам, по крайней мере, на нынешнем уровне развития такие характеристики объектов вряд ли подойдут. А создать новый дизайн корабля при таком положении вещей вам уж точно не удастся. Необходимо еще раз критически подойти к планировке оборудования, отказаться от слишком громоздких устройств, заменив их на менее действенные, но и менее габаритные, и уже тогда думать о создании дизайна корабля. Для осуществления последнего действия на экране конструирования имеется управляющая кнопка **Create Ship Design** (создать дизайн корабля), щелчок левой кнопкой мыши по которой приводит к появлению на экране панели ввода названия готовящегося класса кораблей (**Ship Class Name**). После ввода любого алфавитно-цифрового обозначения происходит либо успешное создание технической документации нового объекта, тут же рассылаемой по кораблестроительным заводам, либо прерывание плавного процесса, возникающее из-за рассогласования рабочих характеристик дизайна конструируемого корабля (**Invalid Ship Design**). В последнем случае вам стоит еще раз обратить внимание на параметры внутреннего пространства (**Spaces**) и свободной энергии (**Power**), визуально контролируемого на одной из панелей, вызываемых на экран с помощью меню-палитры экрана конструирования корабля. Возможно, где-то там притаилась коварная отрицательная цифра, показывающая явное несоответствие желаемого и действительного состояния дел. Исправив промах, можно попытаться создать дизайн снова или же просто покинуть экран конструирования без каких-либо последствий, вернувшись на предыдущий экран с помощью управляющей кнопки **Cancel**.



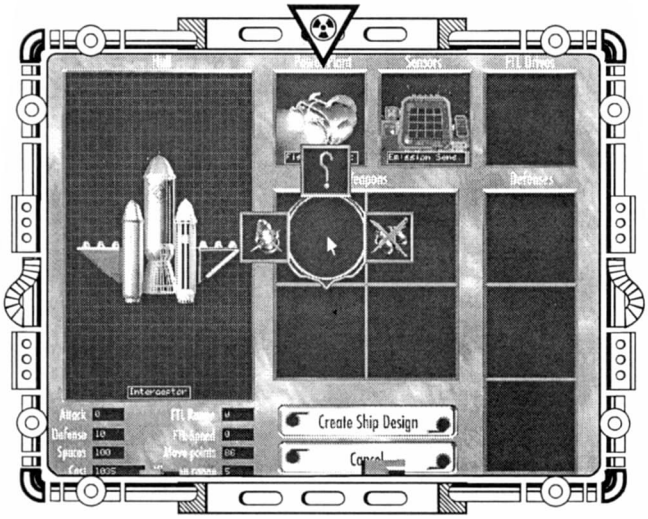
Перед боем не помешает загрузить на борт боекомплект.

Меню-палитра экрана конструирования кораблей

Это небольшое меню применяется для установки, удаления и просмотра справочной информации по отдельным функциональным узлам готовящегося дизайна корабля. Вызов меню-палитры достигается щелчком левой кнопки мыши по любой части одной из панелей экрана конструирования кораблей. В большинстве случаев в меню присутствует три кнопки, хотя иногда одна из них может отсутствовать:

Add Component (добавить компонент) — кнопка, расположенная слева от указателя, с изображением сменяющих друг друга различных технических устройств. Эта кнопка позволяет выбрать один из всех возможных вариантов технологического исполнения устройства заданного типа для установки его на рассчитываемый корабль. Щелчок левой кнопкой мыши по ней выводит на экран дополнительную панель, содержащую список изображений различных видов устройств, ограниченный сверху и снизу кнопками со стрелками, необходимыми для перемещения по списку в нужном направлении. В самой верхней части панели изображены наиболее современные устройства, дальше к низу они упрощаются и дешевеют. Для выбора нужного варианта вам надо щелкнуть левой кнопкой мыши по его изображению, для отмены выбора и возврата на экран конструирования — щелкнуть правой кнопкой на любом поле экрана.

Remove Component (удалить компонент) — кнопка, расположенная справа от указателя, с изображением перечеркнутого металлического агрегата. Эта кнопка используется для радикального исправления компоновки проектируемого дизайна, связанного с полным удалением выбранного устройства. Такие крайности обычно обусловлены отсутствием должного внимания к рабочим характеристикам различных устройств, прежде всего необходимому свободному пространству и количеству потребляемой энергии, из-за которого общая конструкция может оказаться непригодной к изготовлению. Удаление компонента происходит сразу после щелчка левой кнопкой мыши по кнопке меню без дополнительного подтверждения, поэтому будьте внимательны и при выполнении этой операции.



Корабль почти готов к бою.

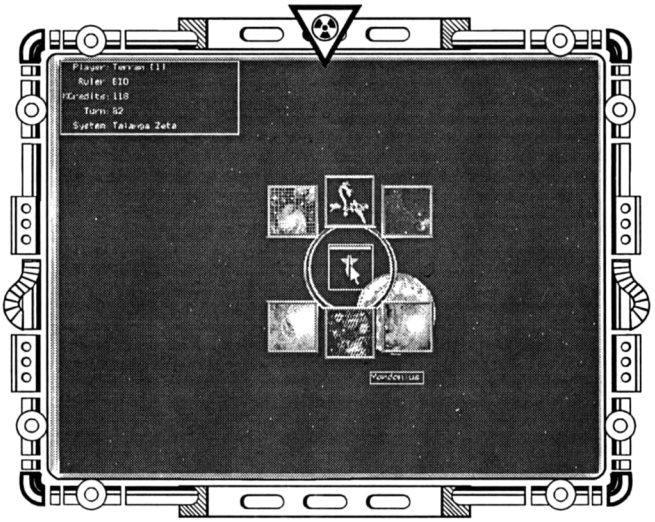
Get Info (выдать информацию) — кнопка, расположенная над указателем, с изображением вращающегося вопросительного знака. Она применяется для просмотра информации по частично или полностью укомплектованному дизайну корабля, а также отдельному выбранному техническому устройству. При активизации кнопки щелчком левой кнопки мыши на экране появляется информационная панель, состоящая из двух частей. Верхняя часть панели относится к кораблю в целом, нижняя — к отдельному ком-

поненту. Информация в верхней части повторяется при выборе любого функционального узла и всегда содержит справку по свободному пространству внутри корабля (**Hull Space**), запасам резервной энергии (**Power**), дальности полета за тур в пределах галактики (**Move Points**), общей стоимости (**Total Cost**), наличия кредитов на счету (**Available Credits**), радиусе действия оружия корабля (**Weapon Range**), дальности перемещения во вселенной (**FTL Range**), скорости этого перемещения (**FTL Speed**), силе атаки корабля (**Attack**) и его защитных характеристиках (**Defense**). Строки информационного блока нижней части панели также имеют свойство быть сходными по отношению к различным устройствам. Так все первые строки нижней части панели дают представление о типе выбранного устройства (**Type**), а последние — о его стоимости (**Cost**). Строчка потребления энергии (**Power Used**) повторяется в информационном блоке почти каждого устройства, за исключением энергоустановки, которая не потребляет энергию, а производит ее. Строчка занимаемого пространства (**Space**) для всех устройств, кроме корпуса корабля, имеет именно это значение, а для корпуса, естественно, значение меняется на прямо противоположное — теперь эта же строка обозначает количество свободного пространства внутри корабля. Кроме того, в информационных сообщениях по каждому виду устройств присутствуют строго индивидуальные характеристики, такие как прочность брони для корпуса корабля (**Hull Points**), количество вырабатываемой энергии (**Power Output**) для энергоустановки, радиус действия оружия (**Weapon Range**) и процент обнаружения вражеских объектов (**Detection**) для радара, максимальная дальность перемещения во вселенной (**Max Range**) и дальность перемещения за один тур (**FTL Move**) для сверхсветового двигателя, поражающие качества (**Damage**) для оружия, защитные характеристики (**Defense Points**) и показатель уклонения от вражеских атак (**Evasion**) для систем защиты. Кроме предоставления сугубо справочной информации дополнительная панель может использоваться для увеличения или уменьшения количества однотипных устройств, устанавливаемых в корпусе корабля. Такая льгота предоставляется для различных видов энергоустановок и вооружения, которых в этом случае может быть немного больше, чем показано на экране конструирования кораблей. Последняя строчка справочной панели оружия или энергоустановки, показывающая количество этих устройств в готовящемся дизайне (**In Design**), содержит также кнопки со значками плюса и минуса. Щелчок левой кнопкой мыши по одной из них приведет к изменению количества устройств на единицу, если такое изменение возможно. Аналогичное действие правой кнопкой установит в корпусе корабля максимальное или минимальное количество устройств при текущей настройке остальных параметров. Большее количество энергоустановок имеет смысл устанавливать для повышения мобильности корабля, большее количество вооружения — для увеличения его поражающей мощи. Закончив просмотр и корректировку установочных параметров, вернуться на экран конструирования кораблей вы можете с помощью управляющей кнопки **Done**, находящейся в нижней части панели.

Меню-палитра флота

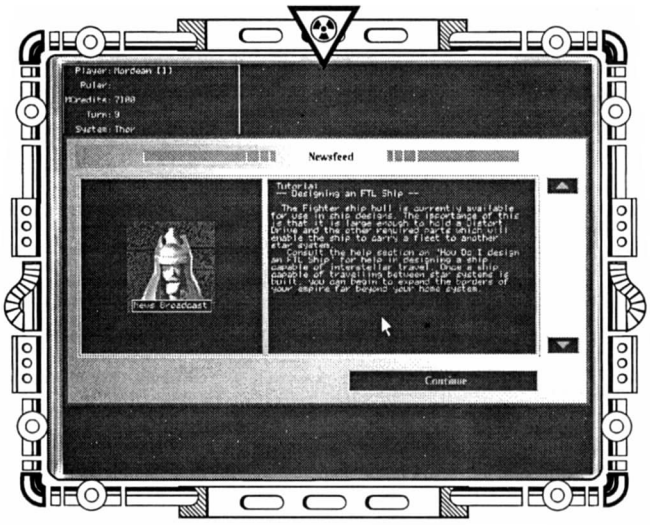
Флоты появятся в игре позже, когда будут построены корабли, так что вы можете пропустить этот раздел при первом прочтении и вернуться сюда позже. Меню-палитра флота является отличным инструментом управления вашими космическими войсками. Для его появления достаточно активизировать нужный флот на экране карты галактики щелчком левой кнопки мыши. Тотчас же изображение флота будет взято в рамочку, вокруг которой расположатся до восьми

кнопок меню-палитры. Три нижние полностью повторяют точно такие же кнопки меню-палитры планеты, которые, как вы помните, применяются для уменьшения или увеличения масштаба изображения, а также переключения режима изображения с вида одной галактики на всю вселенную и обратно. Следующие пять кнопок, идущие в направлении по часовой стрелке, нуждаются в более детальном рассмотрении:



Планетой больше, планетой меньше. Во вселенной их навалом.

Load/Unload (загрузка/выгрузка) — кнопка с изображением циркулирующих между космическим кораблем и планетой колонистов. С помощью этой кнопки вы можете загрузить корабли своего флота, имеющие свободное пространство, необходимым количеством десанта, который будет использован впоследствии при колонизации нейтральных планет или захвате вражеских. Кнопка загрузки/выгрузки десанта появляется в составе меню-палитры флота только в том случае, если эти операции возможны в принципе, то есть если космический корабль находится рядом с планетой и либо сам имеет некоторое количество десанта, предназначенного для выгрузки, либо собирается зарядиться пассажирами из числа безработных жителей планеты. Для активизации начала одного из этих процессов щелкните левой кнопкой мыши по квадрату кнопки загрузки. При этом на экране появится панель выбора операции, содержащая три управляющие кнопки: **Load Colonists** (загрузка колонистов), **Unload Colonists** (десантирование колонистов), **Cancel** (отмена). Выбрав как продолжение первый вариант, вы откроете панель загрузки колонистов, содержащую две справочные строки и четыре кнопки. В строках справочной информации отражается текущее число безработных колонистов на планете (**Colonists on Planet**) и число тех же колонистов, возведенных вашим приказом в ранг пассажиров космических кораблей (**Colonists on Transport**), в начале процесса равное нулю. Используя кнопки **Add Colonists** (добавить) и **Remove Colonists** (убрать), вы можете менять первоначальный вариант распределения гражданского населения между наземным и надземным их состоянием вплоть до полного перемещения пассажиров на корабли или заполнения суммарного свободного внутреннего пространства флота до отказа. Осуществлять перемещение можно либо по одному колонисту, используя в качестве средства управления левую кнопку мыши, либо сразу до предела, используя в этом случае правую кнопку. Настроив баланс хрупкой системы с необходимой точностью, вы можете скомандовать завершение процесса щелчком левой кнопки мыши по управляющей кнопке **Done** (делать) или же отменить все приготовления с возвратом на предыдущую панель, произведя те же манипуляции с управляющей кнопкой **Cancel** (отменить). Действия при выгрузке колонистов на одну из своих планет практически ничем не отличаются от вышеуказанных, разве что названия кнопок и справочных строк выглядят несколько иначе. На



Меньше разговоров - больше боевых действий

панели выгрузки колонистов число в первой строке обозначает количество десантников в кораблях всего флота (**Colonists in Group**), число во второй — количество десантников, мечтающих встать на твердую землю обеими ногами (**Colonists to Planet**). Распределение же ведется с помощью кнопок **Drop Colonists** (сбросить) и **Remove Colonists** (забрать), управление которыми не отличается от управления аналогичными кнопками панели загрузки колонистов.

При высадке десанта на вражескую планету никаких лишних вопросов в виде дополнительных панелей выбора вам задаваться не будет. И так ясно, что загрузить пассажиров с неприятельской базы вам не удастся, поэтому речь может идти только о десантировании войск на территорию планеты. Управлять этим процессом вы можете через панель десантирования войск (**Drop Military Units**), содержащую три справочные строки и три кнопки. Первая строка отображает степень защищенности планеты от нашествия (**Defense on Planet**), вторая показывает количество выделяемых вами бойцов для десантного удара (**Troops on Drop**), третья — общее количество войск внутри флота (**Troops in Fleet**). Для перемещения необходимого числа воинов из одного списка в другой используются кнопки **Move Troops to Planet** (переместить на планету) и **Move Troops to Fleet** (вернуть на корабли). Щелчок левой кнопкой мыши по одной из них приводит к перемещению одного солдата удачи в нужном направлении, щелчок правой — к массовому наступлению или отходу. Для подтверждения правильности настроек количественного состава десантируемой группы, щелкните левой кнопкой мыши по управляющей кнопке **Done**, расположенной в нижней части панели. Если вы раздумали осуществлять высадку войск, то и тогда возврат на игровой экран производится с помощью кнопки **Done**, поскольку другой для этой цели просто не предусмотрено, однако вторая строчка панели не должна содержать в себе ни одного бойца, подготовленного к десантированию.

Selection Destination (выбор места назначения) — кнопка с изображением квадратика указателя, перемещающегося по сетке схематичной карты вселенной. Эта кнопка позволяет вам отправить флот в далекое путешествие к какому-нибудь объекту: планете, звезде или другому флоту. Выбираемый объект может принадлежать как к вашей империи, так и к владениям других игроков или даже быть нейтральным, если речь идет о планетах и звездах. Выбор цели перемещения происходит очень похоже на обычный поиск нужного объекта с помощью кнопки **Goto Object** меню-палитры планеты. Здесь точно так же после щелчка левой кнопкой мыши по кнопке меню на экране появляется дополнительная панель выбора искомого объекта (**Select Destination**). Все те же три управляющие кнопки с левой стороны панели указывают вид объектов: звездные системы (**Systems**), планеты (**Planets**) или флоты (**Fleet**). Щелкая по нужной, вы

выводите на вертикальную панель список типовых объектов, перемещаемый вверх или вниз кнопками с изображениями стрелок. Выбрав один из них щелчком левой кнопки мыши, вы формируете приказ флоту начать со следующего тура движение к данному объекту. Само перемещение может занимать много времени, от одного тура и более, в зависимости от величины расстояния, скорости передвижения флота в пространстве вселенной или одной галактике, а также наличия встречного ветра (шутка).

Fleet Info (информация по флоту) — кнопка с изображением знака вопроса, вращающегося на фоне летящих космических кораблей. Щелчок по этой кнопке переносит вас на информационный экран флота (**Fleet Information**), содержащий массу полезных сведений о ваших боевых подразделениях.

Move X,Y (перемещение) — кнопка с изображением летающего по сложной дуге космического корабля. Ее применение обусловлено редкой необходимостью перемещения флота именно в какую-то заданную точку той же галактики, где он сейчас находится. Примером такого действия может послужить ваше решение установить какой-нибудь мощный дальнобойный флот по центру галактики, для отражения вторжения любого вражеского соединения в вашу звездную систему, независимо от места его нахождения. Переместить флот в точку пространства, лишенную каких-либо значимых ориентиров можно только с использованием данной кнопки меню-палитры. Точно так же иногда бывает удобно совместить в пространстве положение двух флотов, стоящих неподалеку друг от друга, для дальнейшей перегруппировки кораблей. Это действие чаще всего также осуществляется с помощью кнопки перемещения из-за простоты управления командой. При активизации кнопки никаких видимых изменений на экране галактики не происходит, однако команда уже вступает в действие. Для завершения приказа вам достаточно подвести указатель мыши к нужной точке межпланетного пространства и вторично щелкнуть левой кнопкой мыши. На этот раз некоторых изменений вы добьетесь — временная рамка, сохраняющаяся на экране только до следующей команды, отметит финишную точку перемещения флота.

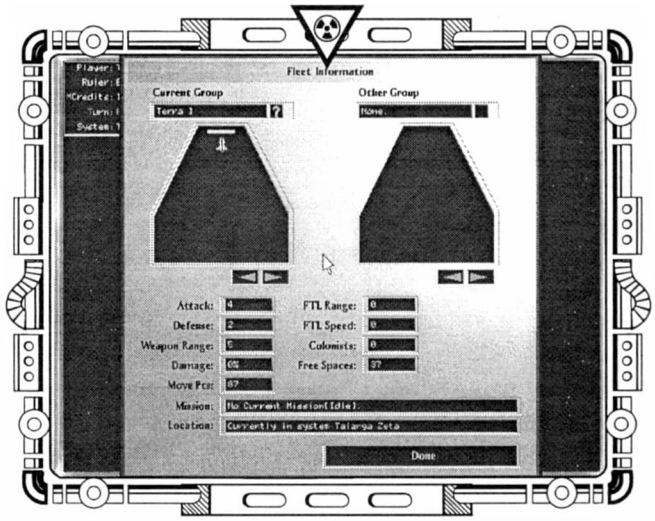
Attack (атака) — кнопка с изображением стреляющего космического корабля. Эта кнопка появляется в составе меню-палитры флота только в том случае, если в радиусе его стрельбы находится какой-либо вражеский объект. Если в течение текущего тура вы не собирались производить каких-либо других операций с флотом, самым разумным решением будет дать разрешение пилотам немного пострелять. В этом случае после щелчка левой кнопкой мыши по кнопке меню-палитры на экране появится панель выбора конкретной цели (**Choose Target**), содержащая в качестве возможных вариантов заведомо вражеские планеты и флота. При обширном ассортименте список можно будет передвигать в нужную сторону кнопками с изображением стрелок, находящимися сверху и снизу панели. Выбор осуществляется щелчком левой кнопки мыши по особо приглянувшемуся вам объекту, после чего боевая задача становится предельно ясной, и вы возвращаетесь на экран карты галактики.

При формировании любого приказа для флота никогда не забывайте того, что даже самая строгая команда может быть отменена или заменена на другую до завершения вашего хода. Если вы не уверены в правильности приказа какому-либо флоту, разумнее всего будет еще раз посмотреть поставленную ему боевую задачу на информационном экране флота, и в некоторых случаях заменить ее. Для замены приказа просто выберите новую кнопку-команду в меню-палитре флота. В этом случае на экран незамедлительно будет выведена панель теку-

щего задания флота (**Mission**), содержащая формулировку задания и незамысловатый вопрос о том, действительно ли вы собираетесь изменить приказ. Щелкнув левой кнопкой мыши по управляющей кнопке **No** (нет), вы вернетесь на экран карты галактики без каких-либо изменений творческого задания. Если же намерения ваши тверды, а рука без колебаний выбирает кнопку **Yes** (да), то до возврата на игровое поле вам надо будет ввести новую команду флоту с помощью кнопок меню-палитры, детально описанных выше.

Информационный экран флота

Этот экран предназначен для выяснения справочных данных любого вашего флота или отдельных кораблей, входящих в его состав, а также для перекомплектации флота в соответствии с необходимыми требованиями. Каждый флот вашей империи может содержать от одного до десяти кораблей различного дизайна. В верхней части экрана, ближе к левой стороне, располагается название выбранного флота (**Current Group**). Сразу под ним в окне трапециевидной формы размещаются изображения кораблей с индивидуальными индикаторами повреждений — горизонтальными полосками графических диаграмм, наглядно показывающих процент повреждений корабля. Правее окна текущего флота располагается окно соседней группы кораблей, находящейся в той же точке галактики, что и первый флот. Это может быть как самостоятельное боевое подразделение, так и производное от вашего текущего флота, полученное его делением на две части. В последнем случае при первичном попадании на информационный экран флота второе трапециевидное окно пустует, а в строке названия соседнего флота (**Other Group**) стоит слово **None** (отсутствует). Название флота обычно дается ему автоматически по названию планеты, на орбите которой был создан первый корабль флота, сочетаемому с порядковым номером для образования хоть какой-то системы. При разбивке флота на две части новое образование называется в честь звездной системы, в которой происходит действие, с неизменным добавлением очередного порядкового номера. Такое устройство не лишено некоторых достоинств, однако все же очень непродуктивно в плане наглядности. Для исправления всех неудачных наименований в вашем распоряжении имеется одно средство. Щелкнув левой кнопкой мыши по маленькой кнопочке с изображением вопросительного знака, размещенной сразу после названия выбранного флота, вы откроете панель переименования войскового соединения (**Enter Fleet Name**), в которой можете переназвать любой флот с соответствии с собственными эстетическими запросами и ограничением длины наименования положенными 15 символами.



Меню тотального уничтожения мирного населения покоренных планет.

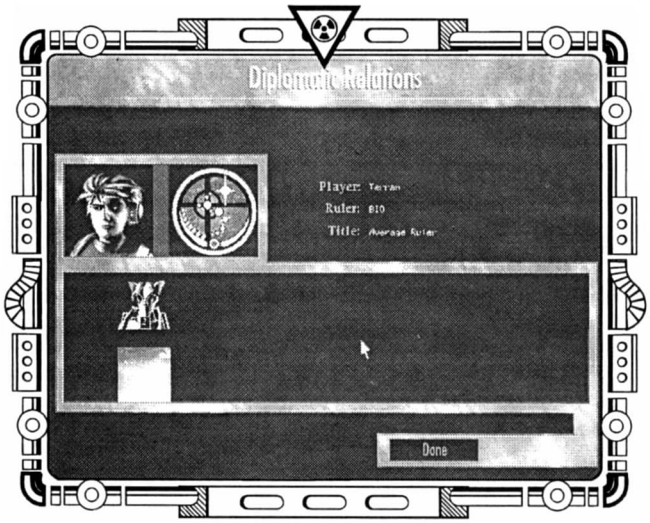
Для большей простоты и ясности советуем называть флоты при перегруппировке по своим боевым или скоростным качествам, включая в имя важные численные характеристики, такие как скорость передвижения, сила атаки или показатели защищенности флота. Полтора десятка символов— это весьма много для опытного шифровщика. Пример: "Tormoza 37-1860", "Sila 5862", "Oboronchiki", "Tolpa beduinov" "MAMA ne Goruy" и т. д.

Под трапециевидным окном состава флота вы можете видеть пару небольших кнопок с изображениями стрелок, направленных влево и вправо. Эти кнопки применяются для осуществления замены текущего флота на соседний, находящийся в окне, расположенном рядом с первым. Щелчок левой кнопкой мыши по правой кнопке со стрелкой приводит к перемене мест флотов в рабочих окнах. Такой же щелчок по левой кнопке восстанавливает первоначальное положение вещей. Похожие кнопки со стрелками, находящиеся под вторым трапециевидным окном, применяются таким же образом для замены второго флота на находящийся за ним третий, затем четвертый и т. д., в случае, если в одной точке пространства собрано множество войсковых соединений.

Флот, находящийся в данный момент в левом окне, считается активным. В нижней части экрана по этому подразделению собрано множество справочных данных, включающих в себя показатели атакующей мощи флота (**Attack**), его защитные характеристики (**Defense**), радиус действия оружия (**Weapon Range**), суммарный процент повреждений отдельных кораблей (**Damage**), максимальное расстояние, преодолеваемое флотом за тур в пределах одной галактики (**Move points**), максимальное перемещение в масштабах вселенной (**FTL Range**), скорость перемещения во вселенной (**FTL Speed**), суммарное число колонистов на борту всех кораблей (**Colonists**), оставшееся свободное пространство на кораблях (**Free Space**). Ниже всех численных характеристик располагаются две строчки текущего боевого задания флота (**Mission**) и места его дислокации (**Location**). Завершает список управляющая кнопка **Done**, с помощью которой вы можете вернуться на экран карты галактики.

Для большей универсальности флота и улучшения отдельных его параметров вы можете использовать введение в его состав кораблей соседнего флота, находящегося в той же точке пространства, что и текущий. Для переноса корабля из окна одного флота в окно другого вам достаточно щелкнуть по его изображению левой кнопкой мыши. Без лишних промедлений корабль будет перемещен в состав соседнего флота, из-за чего, возможно, изменятся некоторые важные характеристики целого войскового соединения. Так, например, ввод в состав флота даже одного корабля, снабженного сверхсветовыми двигателями, обеспечивает возможность всему флоту беспрепятственно курсировать по вселенной со скоростью и максимальной дальностью полета вышеуказанного корабля. Точно так же вывод из состава флота медленно двигающихся поврежденных кораблей увеличивает возможность быстрого перемещения оставшейся группы по галактике, а добавление к ним корабля с более мощным радаром увеличивает радиус атаки всего флота.

При желании вы также можете посмотреть параметры отдельных кораблей, входящих в состав флота. Для этого щелкните правой кнопкой мыши по изображению нужного корабля. На экране вслед за этим появится информационная панель корабля, где то же самое изображение с графическим индикатором повреждений будет представлено в увеличенном виде, а слева будет дана краткая техническая характеристика судна. Первые восемь строчек справочного



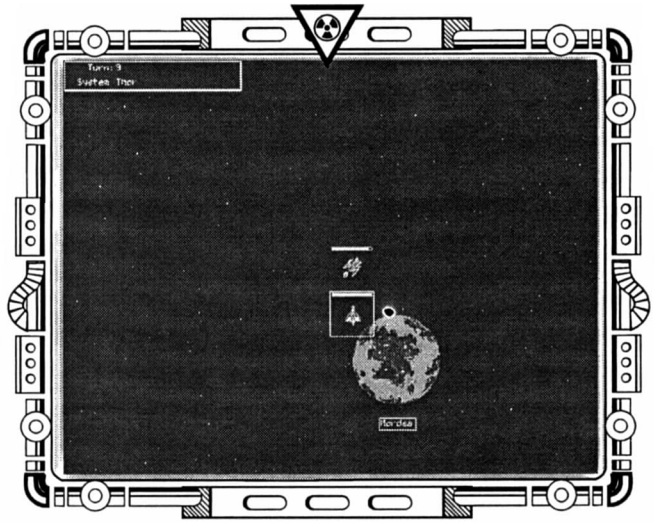
Дипломатия — дипломатией, а пушки — последний довод королей.

столбца практически совпадают с параметрами всего флота, поэтому разобраться в цифрах вам не составит труда. Нижняя же строка содержит число денежного эквивалента разборки корабля на запчасти (**Scrap Cost**), то есть показывает, сколько кредитов вы можете выручить чистоганом за немедленную переплавку мобильной боевой единицы. Космические переработчики металлических корпусов кораблей — жуткие скряги, поэтому снять с них больше половины реальной стоимости корабля у вас не получится. Однако и этим можно с успехом пользоваться в критических ситуациях, когда, например, ваш не самый дешевый флот вдруг попал в окружение и в результате полученных повреждений перестал нормально двигаться. Повреждения, какими страшными бы они ни были, нисколько не влияют на финальную сумму кредитов, получаемую от переработки корабля, поэтому следующий ход флота, наверняка ничего не решающий, гораздо разумнее в такой ситуации заменить на массовую переплавку, для спасения хотя бы половины реальных средств от тотального уничтожения. Кроме того, в случае острого дефицита кредитов, некоторый их недостаток можно восполнить, уничтожив устаревшие по конструктивному исполнению и применяемому оборудованию корабли. Для выполнения этой операции на информационной панели корабля предусмотрена кнопка **Scrap Ship** (утилизировать корабль), щелчок левой кнопкой мыши по которой приводит к безвозвратному уходу космического корабля в последнее плаванье. Возможно, что ополчившись на весь мир, вы решите заодно уничтожить все старые ненужные дизайны кораблей, даром занимающие место в базе данных и часто путающиеся на панели кораблестроения, при запуске в производство нового образца покорителей космического пространства. Если где-либо в составе ваших флотов еще остались корабли подобного дизайна, то задача решается очень легко, единственным щелчком левой кнопки мыши по кнопке информационной панели **Retire Design** (удалить дизайн). После такой операции кнопка перестает быть активной для кораблей такого же типа, а когда-то созданный дизайн прочно стирается из памяти машины. Вернуться на информационный экран флота после просмотра данных по кораблю вы можете с помощью управляющей кнопки **Done**, расположенной в нижней части панели.

Экран дипломатических отношений

Этот экран предназначен для выяснения текущей обстановки в сфере отношений между различными цивилизациями, населяющими вселенную. Попасть на экран можно с помощью кнопки общего меню-палитры практически в любой момент выполнения очередного игрового хода. В самом начале обращения к экрану, когда вы еще не успели перенастроить выводимую ин-

формацию, в верхней его части крупным планом изображается представитель вашей цивилизации с соответствующей эмблемой, рядом с которым в трех строках сопровождения записывается название цивилизации (**Player**), имя правителя (**Ruler**), которое вы выбрали в самом начале игры, и ваш текущий уровень-звание (**Title**). Последний параметр является для всех игроков определенным показателем успешности развития их цивилизаций, поэтому его можно рассматривать, как дополнительную подсказку в выяснении вопроса, кто же на самом деле главное действующее лицо во вселенной. Сравнив свой уровень развития с аналогичными показателями противников, вы можете примерно представить свое положение и на этом основании строить политику отношений с соседями по космосу. Каждый правитель начинает свою игру, как средний управленец (**Average Ruler**), постепенно повышая свой уровень до более прогрессивного (**Above Average Ruler**), после чего признание народа возносит его на рабочую должность хорошего правителя (**Good Ruler**), от которого недалеко и до любимого (**Beloved Ruler**). Последними ступенями вашей карьеры могут стать звания духовного хранителя (**Holy Server**) и святого всенародного любимца (**Saint For All People**), после чего вам останется только уничтожить остальных всенародных любимцев, принадлежащих к иным цивилизациям, и цель игры будет достигнута.



Еще одна планета скоро станет Адом в космосе.

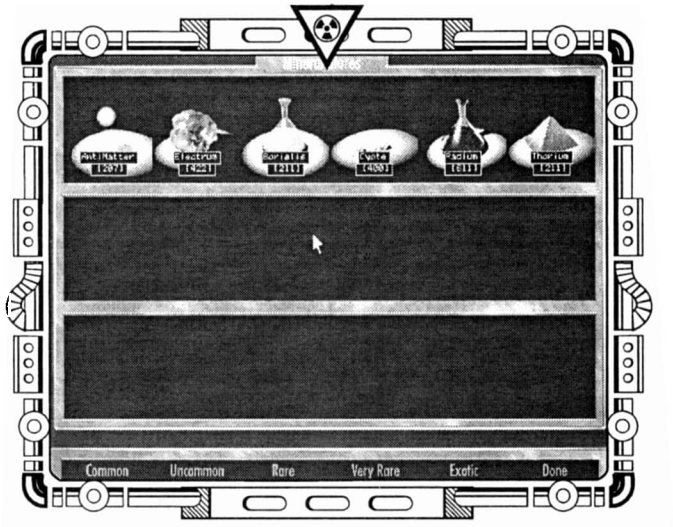
Все инопланетные цивилизации, с которыми вы контактируете в данный момент игры, будут представлены изображениями своих подданных в нижней части экрана. Под каждым изображением переливающимися на разный манер надписями будет отражено текущее политическое состояние отношений данной цивилизации с вашей. Всего таких состояний может быть четыре: враждебные отношения (**Hostile**), терпимые отношения (**Tolerance**), нейтральные отношения (**Neutral**) и прочный мир (**Peace**). При желании вы можете посмотреть политические отношения различных цивилизаций не только с вашей стороной, но и с остальными. Для осуществления этого действия щелкните любой кнопкой мыши по изображению представителя вашей цивилизации. При использовании правой кнопки перемена главного действующего лица экрана будет происходить в соответствии с порядковыми номерами игроков, при использовании левой — в обратном порядке. Замена изображения знакомой рожицы на злобные чужие физиономии будет сопровождаться изменением сопутствующей информации справа от рисунка, где вы без спешки сможете просмотреть уровни развития всех интересующих вас правителей. Нижний ряд, естественно, тоже изменится — вместо перемещенного на более высокую строчку экрана представителя чужой цивилизации появится ваш, а надписи текущего состояния политических отношений поменяются на более соответствующие для другого игрока.

При возврате ситуации на привычные рельсы и помещении в верхнюю часть экрана изображения правителя своей империи вы можете активно влиять на политическую ситуацию, разрывая добрососедские отношения с одними государствами и налаживая с другими. Для разрешения вопросов изменения дипломатических отношений вам необходимо сначала выбрать щелчком левой кнопки мыши достойного партнера для беседы из числа расположенных ниже по экрану правителей других цивилизаций. В этом случае вы переходите на экран дипломатических инициатив (**Diplomacy Actions**), являющийся своего рода продолжением экрана дипломатических отношений. На этом экране оставлено всего два действующих лица — представитель вашей империи, изображенный теперь в нижней части экрана, и его высокопоставленный, в прямом и переносном смысле, собеседник. По каждому из героев выдана уже знакомая вам информация из трех строк, кроме того, справа от изображения правителей и эмблем цивилизаций размещен индикатор международных отношений, также знакомый вам по предыдущему экрану. Новинкой для вас окажутся два или три предложения, расположенные справа от изображения вашего представителя. Это и есть знаменитые дипломатические инициативы. Выбор в любом из всех возможных случаев у вас невелик — вы можете либо попытаться смягчить напряженные международные отношения, либо, наоборот, разрушить хрупкий мир. Предложения, начинающиеся со слов "**Would you like...**", обычно обозначают призывы к заключению различных мирных договоров, где степень дружественности устанавливаемых отношений определяется текущим состоянием дел на политическом фронте и типом соглашения. Начиная с полностью враждебных отношений, вы можете последовательно заключить мирный договор (**Peace Treaty**), пакт о ненападении (**Non-Aggression Pact**) и договор о сотрудничестве (**Alliance Treaty**), для поэтапного улучшения отношений в случае согласия второй договаривающейся стороны. Подтверждения согласия обычно приходится ждать не меньше одного тура, причем, следующую форму договора разрешается предлагать к рассмотрению только после принятия предыдущей. Гораздо проще дело обстоит с разрывом дружественных отношений, ведь как известно, ломать — не строить. Высказав короткое предложение, начинающееся со слов "**I am breaking...**", в форме приказа, вы уже в текущем туре добьетесь нужного результата. Задавшись твердой целью, можно перевести самые мирные отношения двух соседствующих государств в военное противостояние в течение одного тура. Однако, прежде чем поступать таким образом, трижды подумайте о действенности причин, побуждающих вас на столь решительные шаги. Худой мир лучше доброй ссоры. А напасть на ничего не подозревающего противника вы вполне можете, вероломно нарушив все договоры — никаких штрафных санкций за это игровой мир не накладывает.

Если вы решили пойти по пути улучшения или ухудшения международных отношений, то для осуществления решения просто щелкните левой кнопкой мыши на предложении с соответствующей дипломатической инициативой, после чего возврат на экран дипломатических отношений будет осуществлен автоматически. Если же вы раздумали менять условия сосуществования цивилизаций, то для выхода с экрана дипломатических инициатив щелкните по нижнему предложению в списке, вежливо сообщающему собеседнику вашу готовность прервать бесцельный разговор. Мол, приятно было поговорить, чего уж там (**It was nice talking with you...**).

После того, как все дипломатические дела будут улажены, покинуть экран дипломатических отношений вы сможете с помощью управляющей кнопки **Done**, расположенной в нижней части экрана.

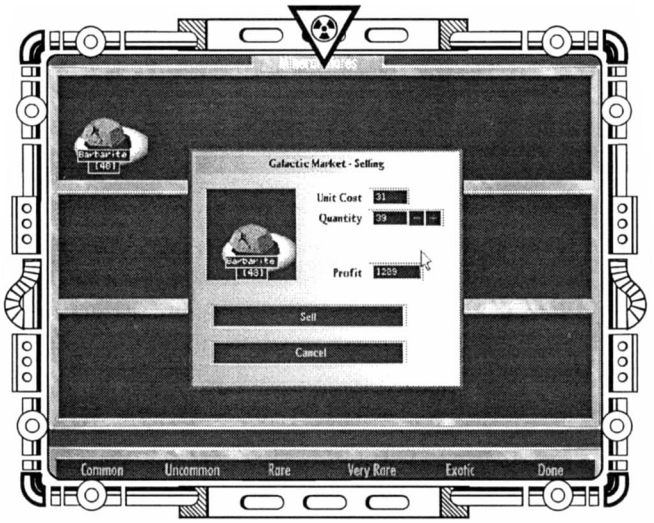
Экран склада минералов



Склад минералов забит под завязку.

Попасть на экран склада минералов можно с помощью кнопки общего меню-палитры. На этом экране вы можете просмотреть содержимое своих резервных запасов, накопленных за долгие туры вашего правления могучей горнодобывающей промышленностью. Все склады разделены по типам хранящихся в них полезных ископаемых на пять отсеков: склад минералов широкого распространения (**Common**), склад менее распространенных минералов (**Uncommon**), склад редких минералов (**Rare**), склад особо редких минералов (**Very Rare**), склад редчайших минералов (**Exotic**). Переход к осмотру содержимого одного из этих отсеков осуществляется щелчком левой кнопки мыши по наименованию типа минералов в нижней строке экрана. Пространство каждого склада представляет собой три горизонтальные полки-панели, заставленные, по мере наполнения, различными образцами полезных ископаемых. Каждый образец представлен изображением некоторого количества каменной породы, кристаллов или вещества иной химической структуры, названием и количеством содержания данного минерала на складе. Выбрав любой минерал щелчком левой кнопки мыши по его изображению, вы открываете в центре экрана дополнительную панель выбора торговой операции (**Galactic Exchange**), содержащую три управляющие кнопки: **Buy** (купить), **Sell** (продать), **Done** (закончить торговые операции). Для начала процесса купли или продажи минерала щелкните левой кнопкой мыши по одной из двух начальных управляющих кнопок панели, которая тут же преобразуется в панель галактической торговли (**Galactic Market**). В левом верхнем углу панели расположено изображение образца минерала, точно такое же как и на панели складов, а справа от него строка цены единицы минерала (**Unit Cost**). Как и везде, в звездном мире игры цены при покупке какого-либо количества минерала будут всегда несколько выше цен при его продаже, однако особенно беспокоиться по этому поводу не следует. Реальную прибыль вы сможете получить на простой продаже полезных ископаемых, а не на спекулятивном изменении цен, ведь добыча исходных материалов ведется практически "из ничего", не считая, конечно, вкладов кредитов на развитие горнодобывающей промышленности. В период расцвета империи содержать огромное государство и мощный флот можно только на средства, вырученные от продажи больших объемов минералов. Да и на начальных этапах развития империи небольшой приток кредитов не помешает в критический момент. Так что разбирайтесь с элементарными правилами торговых операций — однозначно пригодится.

Во второй строке на панели покупки или продажи минералов располагается счетчик количества единиц приобретаемого или продаваемого сырья (**Quantity**). Для изменения показателя счетчика следом за ним идут две кнопки со значками плюса и минуса. Щелчок левой кнопкой



Пора разгрузить склад минералов.

мыши по одной из них приведет к изменению показателя на единицу, щелчок правой кнопкой — на десяток единиц. Общая сумма сделки отражается в следующей строке (**Mineral Cost** или **Profit**). Если количество минерала и сумма вас устраивают, осуществить операцию купли-продажи можно щелчком левой кнопки мыши по управляющей кнопке **Buy** или **Sell**. В этом случае панель исчезает с экрана, и вы возвращаетесь в знакомые отсеки складских помещений. Отменить все приготовления к торговой операции до ее осуществления можно с помощью управляющей кнопки **Cancel**, также возвращающей вас на экран склада минералов.

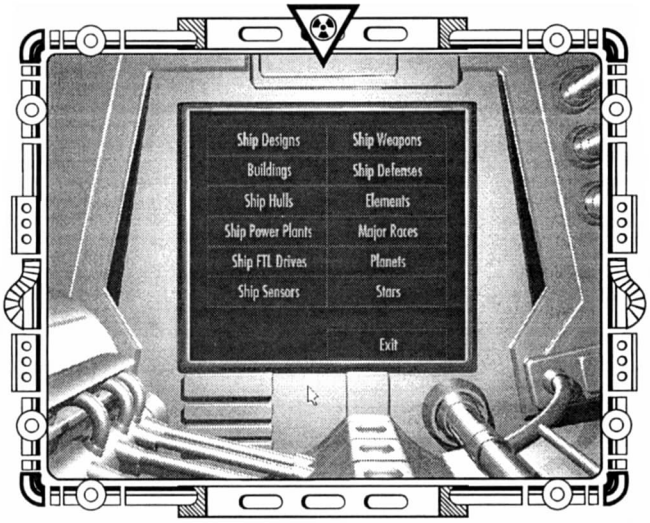
Не стоит думать, что цена минерала зависит от того, насколько редко он встречается в природе. Многочисленные наблюдения показывают, что редкие минералы стоят обычно даже дешевле, чем общедоступные. К тому же, процент добычи на одном и том же предприятии редкого минерала всегда ниже, по сравнению с более распространенным ископаемым, поэтому и объем добычи невелик. Именно по этим причинам операции продажи запаса редких минералов производятся только в самых крайних случаях, когда дефицит наличных средств останавливает развитие производства, а для ликвидации проблемы не хватает совсем немного кредитов. В остальных же случаях лучше стараться сдерживать уровень внеплановых расходов продажей запасов некоторых дорогих минералов широкого распространения.

Осуществив нужное количество торговых сделок, результирующую цифру общего счета кредитов вы можете увидеть, вернувшись с экрана склада минералов на экран карты галактики или информационную панель игрока. Для осуществления выхода с экрана вам надо использовать управляющую кнопку **Done**, находящуюся в правом нижнем углу.

Экран базы данных

Этот экран может пригодиться вам для просмотра сведений о всех структурах и объектах, а также некоторых технических устройствах, изученных вашими учеными в процессе игры в исследовательских центрах. Попасть на экран можно с помощью отдельной кнопки общего меню-палитры. После ее активизации на экране появляется панель выбора темы справочной информации, где вы можете выбрать одну из 12 строк, кратко характеризующих отдельные темы: созданные дизайны кораблей (**Ship Designs**), имеющиеся в вашем распоряжении структуры (**Buildings**), корпуса космических кораблей (**Ship Hulls**), корабельные энергоустановки (**Ship Power Plants**), сверхсветовые двигатели (**Ship FTL Drives**), радары (**Ship Sensors**), корабельное вооружение (**Ship Weapons**), устройства корабельной защиты (**Ship Defenses**), добывае-

мые минералы (**Elements**), цивилизации, населяющие вселенную (**Major Races**), типы различных планет (**Planets**), типы различных звезд (**Stars**). Если все это вам уже знакомо, либо вы передумали поднимать пыльные архивы для просмотра какой-нибудь малозначащей детали, то для выхода на предыдущий экран щелкните левой кнопкой мыши по управляющей кнопке **Exit**, расположенной в правом нижнем углу списка возможных справочных тем. В любом другом случае щелкните той же кнопкой по названию заинтересовавшей вас темы для перехода непосредственно к экрану базы данных.



Нажми на Exit и не мучайся.

Общий вид этого экрана следующий: слева от центра располагается панель выводимой справочной информации, справа в корпусе стилизованного монитора — предмет, по которому дается справка с обычным в таких случаях названием. Для перемещения слишком обширного списка сведений по панели информации в центре экрана предусмотрены две кнопки с маленькими стрелочками, направленными вверх и вниз. Щелчок левой кнопкой по одной из них сдвигает информационный блок на одну строку в нужном направлении. Для смены объекта на панели монитора под его изображением расположены две большие красные кнопки со стрелками, окружающие с двух сторон кнопку завершения работы с отдельным разделом базы данных — **Ok**. Щелчок левой кнопкой мыши по ее изображению приведет к выходу обратно на панель выбора темы справочной информации, где вы можете открыть новый раздел архива или полностью закончить работу с базой данных. Более быстрым, однако, во многих случаях является метод ступенчатого перехода от одного объекта к другому с помощью кнопок с большими стрелками. Все разделы базы данных сообщаются между собой, поэтому при завершении списка объектов одного раздела, вы автоматически можете перейти в другой, щелкнув несколько раз левой кнопкой мыши по

Все Ok.

стрелке, указывающей нужное направление. Использовать базу данных удобно для сравнения характеристик новых образцов оружия, других технических устройств и созданных дизайнов космических кораблей, а также для просмотра информации по общим свойствам исследованных планет и звезд.

Экран помощи

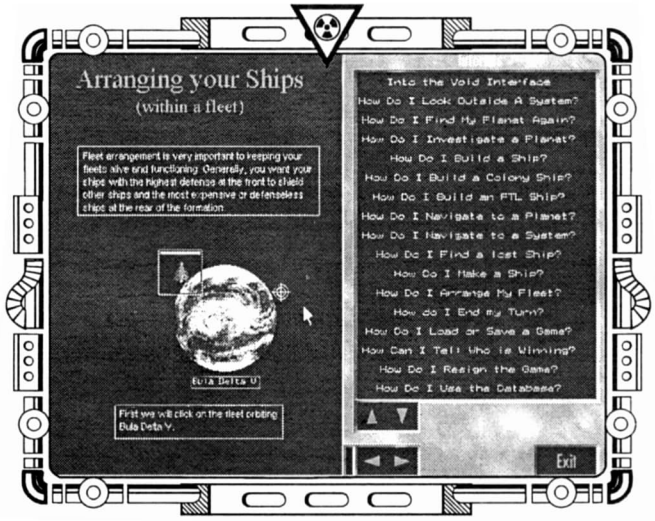
Этот экран может быть очень полезен вам в начале игры в процессе освоения основных правил игры, а также возможностей управления объектами и структурами. Информация представлена очень наглядно, иногда даже какие-либо объяснения кажутся излишними, но в целом учебник по азам игрового мастерства использовать можно. Для выхода на экран помощи воспользуйтесь необходимой кнопкой общего меню-палитры.

Экран помощи разделен на две части, в правой находится список вопросов и тем предстоящего курса обучения, в левой — одна из страниц справочной информации по выбранной теме. Перемещение списка осуществляется щелчком левой кнопки мыши по одной из двух небольших кнопок с красными стрелками, указывающими вверх и вниз, которые находятся непосредственно под списком. Листание страниц, отображаемых на левой стороне экрана, выполняется щелчком левой кнопки мыши по одной из двух кнопок со стрелками, указывающими влево и вправо, находящихся в самом низу экрана. Нужная тема для обучения выбирается также щелчком левой кнопки мыши по соответствующему вопросу или названию необходимого экрана. И если с экранами вы уже более-менее знакомы, то на списке вопросов стоит остановиться подробнее, так как эта информация может пригодиться вам в самостоятельных попытках изучения игровой среды.

Начиная с верхнего предложения и до названия первого экрана, список обучающих тем содержит 18 вопросов:

Into the Void interface (первичное представление о способах управления игровыми объектами) — это справочное руководство знакомит вас с основными типами объектов космического мира, а также самыми необходимыми инструментами для управления их функциями — меню-палитрой планеты и меню-палитрой флота.

How do I look outside a system? (как мне выйти за пределы одной звездной системы?) — небольшая справочная подборка, объясняющая принципы работы с кнопками меню-палитры планеты и взаимосвязи космического пространства всей вселенной с миром отдельной галактики.



Мягкой посадки!

How do I find my planet again? (как мне снова найти мою планету?) — полезная информация для неврастеничных граждан, теряющихся без привычной почвы под ногами. Попутно с отысканием планеты вы еще раз вникнете в суть некоторых полезных кнопок общего меню-палитры и разберетесь с данными, представленными на информационной панели игрока.

How do I investigate a planet? (как мне исследовать неизвестную планету?) — детально расписанное руководство к действию, объясняющее в красках принципы работы с меню-палитрой вражеской или нейтральной планеты.

How do I build a ship? (как мне создать корабль?) — очень подробный обзор экрана конструирования кораблей, с иллюстрированными пояснениями всех действий непростой работы проектировщика.

How do I build a colony ship? (как мне создать колониальный корабль?) — сжатый повтор предыдущего материала с акцентом на особенностях конструирования кораблей, предназначенных для основания или захвата новых колоний.

How do I build a FTL ship? (как мне создать гиперпространственный корабль?) — вторичный контроль пройденного материала с вариантом создания корабля со сверхсветовым двигателем. После трех уроков подряд вы вряд ли скоро забудете правила конструирования.

How do I navigate to a planet? (как мне направить флот к планете?) — как видите, даже такие простые действия не ускользают от внимания разработчиков игры. Направить флот к цели проще всего, конечно, с помощью команд меню-палитры флота.

How do I navigate to a system? (как мне отправить флот в другую звездную систему?) — точно такой же путеводитель, еще раз дающий вам возможность проверить свои знания в области использования меню-палитры флота.

How do I find a lost ship? (как мне найти потерянный корабль?) — еще одна утешалка для слишком растерянных флотоводцев. Потерянный корабль — это корабль, который вы сами и потеряли, поэтому найти его будет проще всего с помощью информационной панели игрока.

How do I make a ship? (как мне изготовить корабль?) — справка по производственным способностям ваших кораблестроительных предприятий, объясняющая порядок действия при изготовлении корабля готового дизайна на соответствующей панели информационного экрана планеты.

How do I arrange my fleet? (как мне привести в порядок флот?) — обстоятельное иллюстрированное повествование, поясняющее многие сложные моменты работ по грамотному формированию флота. Если вы ощущаете некоторую скованность при попадании на информационную панель меню-палитры флота, то данный урок вам просто необходим.

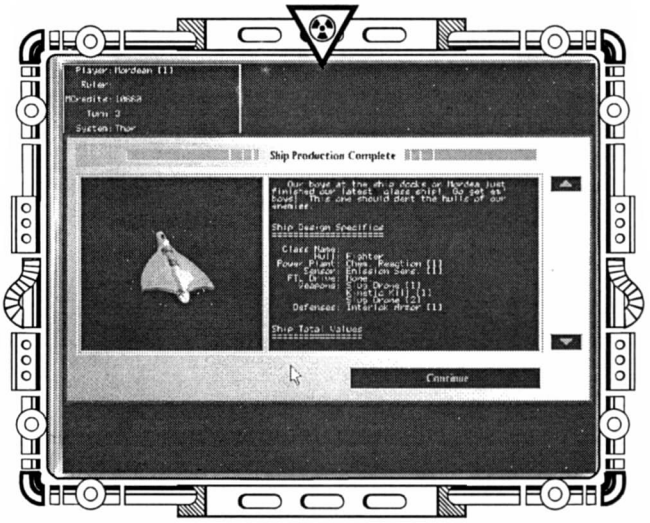
How do I end my turn? (как мне закончить тур?) — полезное напоминание элементарных правил хорошего тона, расписанное на целых две страницы. А казалось бы, чего проще? — чтобы закончить тур, надо громко хлопнуть... нет, щелкнуть по кнопке общего меню палитры и все.

How do I load or save the game? (как мне сохранить игру или загрузить сделанную ранее запись?) — абсолютно ничего сложного. Однако, если вы еще не работали с меню опций, а точнее, с его командами записи и загрузки, то отдельное занятие учебного курса на эту тему не помешает.

How do I tell who is winning? (как мне узнать, кто побеждает в игре?) — слегка банальное объяснение двусмысленности определения победителя игры на какой-то стадии игры с помощью текущей информации на экране дипломатических переговоров.

How do I resign the game? (как я могу прервать игру?) — еще один экскурс в меню опций, на этот раз к команде прерывания игры с выяснением имени победителя по набранным очкам.

How do I use the database? (как мне использовать базу данных?) — подробное иллюстрированное приложение к описанию экрана базы данных. В принципе, на этом экране невозможно запутаться даже при большом желании, но все-таки бесплатный урок лишним не будет.



"...И в каждом пропеллере дышит спокойствие наших границ."

How do I research a project? (как мне направлять научные исследования?) — повторная справка по налаживанию жизнедеятельности отдельной планеты с помощью одной из панелей информационного экрана планеты. Перед началом задания цели исследований загляните в этот раздел обучающего курса для более плавной работы.

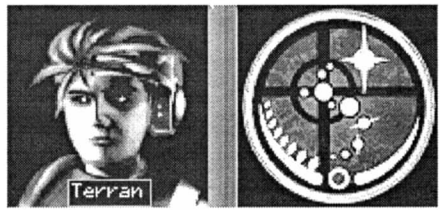
Основные цивилизации, объекты и структуры

Основные цивилизации

Звездные просторы необозримых миров вселенной содержат огромное количество различных форм жизни, проявляющейся иногда в совершенно невообразимом виде. Разумная жизнь более ограничена в средствах, так как ее представители всегда должны быть более организованны, чем, скажем, сообщества бактерий. Чем сложнее система, тем более она неуравновешенна, в этом законы природы всегда будут правы. Однако, на ваше счастье, в глубинах темных созвездий кое-где еще теплится разумная жизнь, ради процветания которой вы можете пожертвовать своими силами и возможностями. Шесть основных цивилизаций, шесть мощных детонирующих зарядов не могут спокойно сосуществовать в единой вселенной. Когда-то давно, еще до изобретения землянами сверхсветовых двигателей такое было возможно, однако сейчас прошлого уже не вернуть. Частично доминирующая когда-то цивилизация Нагонов (**Nargon**), обгонявшая все остальные цивилизации в развитии диверсионно-шпионских действий, уже получила по заслугам за свое неумеренное стремление к верховной власти над всей вселенной. Помните это время? Локальная война двух цивилизаций, как битва двух гладиаторов, несущая жизнь только для расы-победительницы. Да-а, плохие попались соседи землянам, не

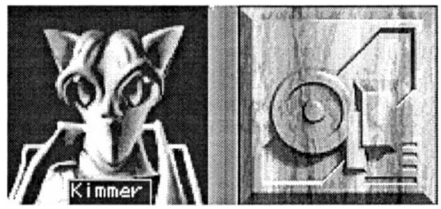
повезло. Как видите, тогда все только начиналось. Шпионов стало меньше, это верно, однако сверхсветовые корабли уже успели получить широкое распространение в соседних мирах, и теперь уже оставшиеся цивилизации собираются приступить к перекройке вселенной. Настает время подготовки к великим битвам, чью сторону примете вы?

Земляне (Terran)



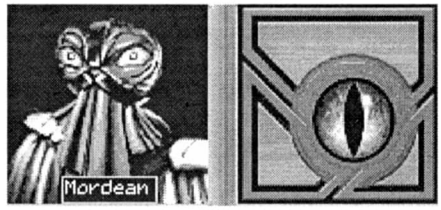
Цивилизация людей знаменита вовсе не агрессивностью, а, скорее, своей работоспособностью и умением выжимать из самой запущенной планеты максимума возможного потенциала. Однако, по отношению ко всем другим цивилизациям люди всегда чувствуют некоторую неприязнь, что проявляется в дипломатических разногласиях, часто приводящих к непоправимым последствиям. Постоянная средняя подготовленность к широкомасштабным военным действиям сочетается у землян с великолепной приспособляемостью к любым мыслимым условиям враждебной среды. Иметь таких врагов может позволить себе далеко не всякая цивилизация. Единственная слабая черта землян — разобщенность усилий, как в плане освоения новых галактик, так и в ведении военных действий. К этим бы героям да толкового правителя — цены бы такому союзу не было.

Киммеряне (Kimmer)



Бродячие торговцы вселенной, выросшие из небольшого кочевого племени планеты с единственным материком. Эти общительные млекопитающие отличаются от множества представителей других цивилизаций большей коммуникабельностью, часто переходящей при близком контакте в фамильярность, а также большой страстью к накоплению различного рода богатств. С одной стороны, это можно понять, так как для обеспечения высокого темпа прироста населения средства, несомненно, нужны, ведь размножаются киммеряне на удивление активно. С другой стороны, подобный образ жизни отнюдь не способствует налаживанию дружеских отношений цивилизации киммерян с остальными цивилизациями. Слабо защищенные планеты с неплохо развитыми центрами промышленности являются отличной приманкой для любых проявлений агрессии. От тайных действий шпионов киммерянские поселения защищены еще хуже. Остается только гадать, на что рассчитывают беспечные приверженцы космической торгово-колониальной идеи в реальном мире бесконечных войн.

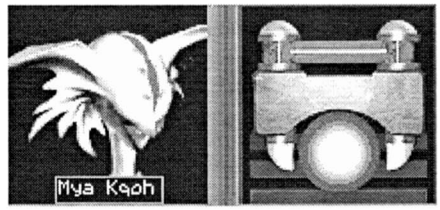
Мордяне (Mordean)



Военные корабли мордянской империи считаются лучшими бойцами во вселенной. Это и неудивительно для цивилизации, насквозь пропитанной идеей милитаризма. Жесткая кастовая система общественного устройства империи мордян целиком и полностью основывается на постоянной готовности к войне. Приверженцы простого ручного труда не имеют никаких прав в обществе и презира-

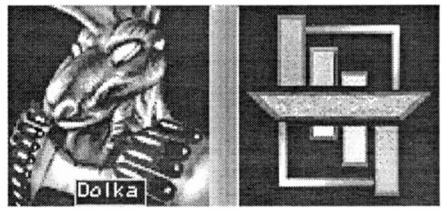
ются более высоко стоящими солдатами и офицерами, допускающими их существование только как досадную необходимость. Само собой, идеи милитаризации проникают даже в умы высокопоставленных дипломатов цивилизации, предпочитающих решать все сложные вопросы с позиции силы. При отсутствии контроля со стороны других цивилизаций мордяне очень скоро начинают забываться и открыто проявлять агрессивные захватнические намерения по отношению к ближайшим соседям по вселенной. Жить в мире с другими — это не для цивилизации мордян.

Миа-кохцы (Mya kqoh)



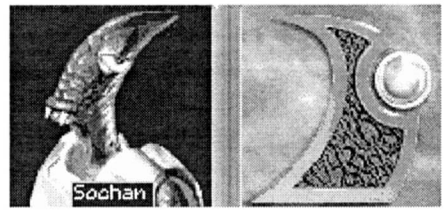
Коллектив высокоорганизованных рептилий с ограниченными телепатическими способностями. В среде себе подобных эти способности усиливаются, поэтому информационного барьера для любых обособленных групп представителей этой цивилизации не существует. Информация, накопленная опытом многочисленных поколений, передается юным членам общества миа-кохцев почти полностью генетическим путем, лишь частично обновляясь в процессе обычного обучения. В межрасовых действиях миа-кохцы придерживаются политики изоляции и нейтралитета, каковую и поддерживают при ведении дипломатических переговоров. Являясь противниками открытой агрессии, они могут также вести теневую борьбу с использованием шпионской деятельности и диверсий. Промышленность и горнодобывающая отрасль в обществе миа-кохцев развиты сравнительно слабо, поэтому часто темами переговоров становятся экономические отношения и различного рода взаимовыгодный обмен.

Долкане (Dolka)



Водоплавающие млекопитающие весьма странного вида, с точки зрения неподготовленного наблюдателя, имеющие между тем богатую историю и развитую культуру. Долкане считаются признанными специалистами в области сельского хозяйства и агротехнологии (ведь и там есть понятие "культура"). Также неплохо они справляются с переговорами на дипломатической арене, однако при осложнении обстановки какой-либо жесткой позиции занять не в могут. Агрессия противопоказана мирным от природы представителям цивилизации долкан. Гораздо больше они склонны к хорошо организованной защите своего культурного наследия, промышленности и научных центров. Пропагандирование мирной жизни с соседями по вселенной является основной задачей дипломатов этой цивилизации. Не являясь сторонниками агрессии, долкане также отвергают почти все методы подпольной шпионской войны, считая такие действия оскорбительными прежде всего для себя. В этой своей крайности долкане могут даже разоблачить какую-нибудь другую цивилизацию в применении нечестных методов борьбы.

Сочане (Sochan)



Технократическое общество, основанное на детальном использовании всех добываемых ресурсов за счет активных научных исследований. Сочане считаются одними из самых умных представителей среди разумных существ вселенной, которые, к тому же, обладают большим потенциалом ресурсов. Большинство сочан являются простыми работягами, трудолюбиво вкалывающими на благо родной империи, однако к системе отбора высоко квалифицированных специалистов здесь подходят очень внимательно. Основное отличие продукции кораблестроительного производства сочан от подобных конструкций других цивилизаций заключается в максимальном использовании всех возможных достоинств того или иного комплектующего устройства, а также в широком диапазоне применения различного защитного оборудования. Корпуса кораблей сочан могут выглядеть неуклюже, однако за внешней стороной всегда скрывается глубоко продуманная функциональная опора именно такого расположения деталей конструкции. Основные проблемы подстерегают цивилизацию сочан при возникновении контактов с другими цивилизациями. Раскрытые акты промышленного шпионажа или неуважительное отношение за столом дипломатических переговоров к империи сочан могут толкнуть их на путь войны. Сочанская популяция пополняется очень медленно, поэтому число потерь, понесенных ими в битвах, весьма скоро может стать роковым.

Сравнительная таблица относительных процентных характеристик основных цивилизаций вселенной.

Цивилизация	Агрессивность	Дипломатия	Производительность	Ресурсодобыча	Шпионаж	Исследования	Колонизация
Земляне (**Terran**)	50	10	75	100	50	25	50
Киммеряне (**Kimmer**)	10	75	25	50	10	50	100
Мордяне (**Mordean**)	100	10	75	25	50	25	25
Миа-кохцы (**Mya kqoh**)	10	100	25	75	25	50	50
Долкане (**Dolka**)	25	25	100	75	50	50	50
Сочане (**Sochan**)	50	25	75	50	10	100	25

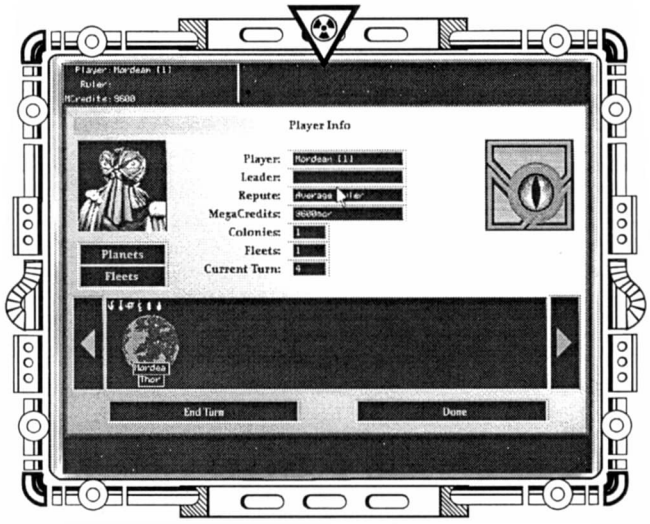
Звезды

Тип A0 (Type A0)

Звезды этого типа являются собирательным образом для всех других типов звезд вселенной. Последние исследования показывают, что звезды A0 являются самыми молодыми образованиями этого класса небесных тел и, соответственно, обладающими самой высокой температурой. Большинство планет, находящихся на орбите бело-голубой звезды A0, не могут быть колонизированы цивилизациями начального уровня развития из-за большой разбалансированности климата и из-за высокой температуры атмосферы. Однако планеты, находящиеся на значительном удалении от звезды, вполне могут оказаться новообразованиями с нечеткой геологической структурой, которые вы можете исследовать и использовать в качестве источника сырья для промышленности.

Тип G1 (Type G1)

Звезды типа G1 — самые горячие звезды серии G первичных желтых звезд. Эти образования являются едва ли не самой важной частью общей системы вселенной, поскольку содержат на орбите максимальное количество планет, изначально приспособленных для органической жизни. Большинство планет имеет четкую геологическую структуру и низкую вулканическую активность, чем привлекают различные колониальные экспедиции. Большая стабильность геологических процессов, уравновешенные климатические условия и нормальная атмосфера являются серьезными достоинствами, ценимыми любой цивилизацией.



Планета в активе.

Тип G2 (Type G2)

Средний звездный тип G2 представляет собой переходный вариант между сверхновыми горячими звездами и газовыми туманностями. Звезды типа G2 имеют темно-желтую окраску, говорящую о снижении температурной активности звезды по сравнению с рассмотренными вариантами. Планеты на орбите звезд этого типа чаще всего имеют неплохие начальные характеристики для освоения. Вулканическая деятельность чрезмерно активна только на планетах, находящихся совсем рядом со звездой.

Тип G3 (Type G3)

Звезды типа G3 являются примером одного из старейших типов звезд серии G планетарно-звездной классификации. Эти небесные тела темного желто-оранжевого оттенка обладают уже существенно меньшей внутренней температурой и магнитной активностью. Планеты на орбите звезды типа G3 гораздо меньше подходят для освоения из-за более сурового климата и меньшей стабильности вулканических процессов, хотя при развитом уровне производства цивилизация может использовать эти планеты для колонизации.

Тип G4 (Type G4)

Небесные тела этого типа являются холодными звездами серии G. Эти звезды имеют гораздо меньшую внутреннюю температуру, чем все предыдущие звезды, и часто страдают видимыми нарушениями поверхности, обусловленными неравномерностью скоростей химических процессов в оболочке звезды. По изменению цвета вы можете заметить намечающийся переход от желтых звезд серии G к красным гигантам серии S. Планеты на орбите звезды типа G4 редко подходят для жизни разумных существ. Необходимо иметь самые последние разработки в области освоения новых пространств, чтобы претендовать на колонизацию планет подобного вида.

Тип SG (Type SG)

Красный супергигант — звезда холодного типа красного цвета. Свое название эти звезды получили за размеры, сильно превышающие параметры остальных звезд в силу произошедших ядерных реакций внутри самой звезды. При увеличении размеров падает температура, и звезда, заканчивая цикл развития, стремится перейти в состояние суперновой после гигантского взрыва. Планеты на орбите звезд типа SG обычно являются бесплодными холодными мирами, окруженными ядовитой атмосферой. Только при самом высоком уровне развития науки вы можете колонизировать эти планеты.

Планеты

Тип AL (Type AL)

Эти планеты являются крайним вариантом небесных тел подобного класса из-за очень большой удаленности от звезды системы, в которой они находятся, и частого нарушения правильности орбиты. Даже визуально вы можете отличить эти, обычно крупные по размерам планеты, от более подготовленных для жизни. Размытые очертания поверхности говорят о неустоявшейся геологической структуре материков, постоянно меняющиеся линии рек и морей — о большой скорости эрозионных процессов. Поскольку планеты данного типа находятся очень далеко от поверхности звезды, их температура чрезвычайно мала. Свободного кислорода в такой биосистеме практически нет, твердая поверхность материков планеты представляет собой желеобразную субстанцию с включениями более устойчивых форм материи, реки и моря на три четверти состоят из жидкого азота. При всей негостеприимности планеты, в глубинных слоях ее обычно можно обнаружить богатые залежи редких полезных ископаемых, ради которых, обычно, планеты этого типа и подвергаются процессу освоения. Подобные действия будут доступны вам лишь в случае развития промышленности и агротехники до конечного, пятого уровня.

Тип GS (Type GS)

Планеты этого типа очень хорошо отличимы от всех других планет, благодаря очень своеобразной структуре атмосферы. Многочисленные слоистые облака криогенных паров выглядят при взгляде из космоса почти ровными полосами, заштриховывающими поверхность планеты и полностью скрывающими ее от посторонних глаз. Из-за этой особенности планеты типа GS обладают гораздо менее холодным климатом чем планеты типа AL, хотя и отстоят от звезды системы почти на такое же расстояние. Трудности освоения небесных тел подобного типа возникают в основном из-за среды разной степени агрессивности и повышенного уровня радиации. Толстая газовая подушка является отличным предохранителем планеты от внешних воздействий, дело доходит до того, что корабли могут просто разрушаться при входе в атмосферу, получая повреждения не от высоких температур трения, а вследствие быстро протекающих химических реакций. Освоение планет возможно также только для цивилизаций, достигших предельного, пятого уровня развития технологий.

Тип TM (Type TM)

Планеты земного типа, с широким разбросом доминирующих условий климата и геологической структуры поверхности. Все они расположены на среднем расстоянии от звезды, что дает максимально благоприятные условия для жизни. Различия между отдельными планетами типа

ТМ в температурном режиме обычно не превышают полторы сотни градусов. Даже самые горячие планеты имеют участки поверхности с низкими температурами, обычно они расположены в полярных областях. При большом количестве облаков миры планет типа ТМ представляют собой богатые водные системы, лишь незначительно ориентированные на материковую жизнь. Огромное количество разнообразных животных и растений, множество залежей полезных ископаемых, спокойный климат и слабый уровень активности геологических процессов — неудивительно, что развитие вашей цивилизации начинается именно на одной из планет типа ТМ. Все остальные планеты этого типа также подходят для освоения с первых шагов развития вашей деятельности. Не упускайте из виду это обстоятельство.

Тип МН (Type МН)

Планеты этого типа не очень сильно отличаются от планет предыдущего типа по геологической структуре, однако имеют существенные отличия по части климата и окружающей среды. Это происходит из-за близкого расположения планет к звезде и соответственного повышения их внешней температуры поверхности. Большие скачки температуры во время смены дня и ночи очень негативно отражаются на биосистеме, поэтому на планетах типа МН жизнь представлена очень немногочисленными формами, такими, как бактерии, вирусы и одноклеточные растения. Малая геологическая активность говорит о завершенности большинства тектонических процессов и наличии полезных ископаемых, в иных случаях оказывающихся редкими. Освоение планет типа МН связано с многочисленными затратами, поэтому до осуществления подобного шага вам необходимо развить системы агротехнологии и производства до среднего уровня.

Тип НТ (Type НТ)

Эти планеты являются еще одним крайним вариантом небесных тел вселенной, обладающими массой резких характеристик в силу очень близкого расположения к звезде. Как вы догадываетесь, такое соседство не слишком благоприятно влияет на климат и структуру поверхности планеты. Постоянная незавершенность геологических процессов и высокий уровень радиации не оставляют ни единого шанса биологической жизни. Вечная перекройка очертаний нестабильных материков, омываемых реками расплавленной магмы, является очень серьезным препятствием для освоения планет подобного типа. Колонизация же в большинстве случаев желательна из-за выгодного расположения планет близко к звезде и центру галактики, где по логике вещей лучше всего размещать военные базы и воинские формирования. Освоение планет типа НТ возможно только при достижении вашей цивилизацией последнего уровня развития агротехнологий и производства.

Структуры

Сельское хозяйство (Agriculture)

Агрокультурные сооружения представляют собой структуры самого необходимого назначения. Без материальной поддержки население вашей империи вряд ли согласится работать над воплощением любых, самых грандиозных идей. Идеи идеями, а кушать хочется всегда. Именно поэтому всегда стоит начинать освоение любой планеты с обеспечения достойного содержания вашим колонистам. Никогда не надо жалеть рабочих рук на выращивание и обработку

продуктов питания, ведь полученные запасы являются своего рода залогом вашего процветания в дальнейшем развитии жизни колонии. Точно так же нельзя забывать и о повышении технологического уровня структур агрокультурного комплекса силами своих исследовательских центров. Начальные сооружения, имеющиеся в вашем распоряжении, подходят для использования отнюдь не на всех планетах, и даже там, где они могут использоваться, они вырабатывают не так уж много продуктов. В процессе изучения новых технологий вы можете найти более современные формы хозяйственных механизмов, позволяющие увеличить эффективность роста растений за счет обеспечения идеальных погодных условий в закрытых агрокомплексах наземного типа. На планетах с преобладанием водной среды удачно подойдут фермы выращивания универсальных нитробелковых соединений в закрытой нейтральной среде, годящихся для производства любых продуктов. Дальнейшим шагом в развитии производства питательных веществ может стать исследование скоростного процесса молекулярного преобразования волновой энергии в материю на станциях агрокультурного комплекса четвертого поколения. Завершает цепочку исследований создание кольцевых орбитальных станций, не испытывающих никакого вредного воздействия враждебного климата планеты или разного рода излучений. С помощью таких комплексов вы можете осваивать планеты любого типа, от самых холодных до пышущих вулканическим огнем.

Сравнительная таблица характеристик структур агрокультурного комплекса условной цивилизации.

Структура	Стоимость (**Cost**)	Кол-во персонала (**Maximum Workers**)	Стоимость техобслуживания за тур (**Maintenance Cost**)	Условная максимальная популяция на планете (**Max Population**)
Открытая Ферма (**Surface Farm**)	2000	40	50	100
Закрытая Ферма (**Domed Farming**)	3000	50	100	120
Гидроплантация (**Hydro Farming**)	6000	50	150	180
Оргаплазмотрон (**Organic Replication**)	10000	50	200	240
Космоферма (**Space Farm**)	15000	50	250	300

В зависимости от выбора цивилизации, представляемой вами в игре, максимальная популяция населения на планете, кормящегося за счет одной и той же структуры, может быть большей или меньшей. Лучше всего с обеспечением населения продуктами обстоит дело у киммерян, затем следуют миа-кохцы, земляне, долкане, сочане и, наконец, мордяне, намеренно держащие большинство населения впроголодь для увеличения агрессивности.

Горнодобывающая промышленность (Mining)

Структуры, отвечающие за добычу полезных ископаемых, весьма полезны в течение всей игры, поскольку частично решают проблему небольшого дефицита кредитов без всяких осложнений. В период бурного развития и широкомасштабных космических войн добыча минералов вообще превращается в основной источник поступления свободных средств, крайне необходимых на постройку новых кораблей и дальнейшие исследования. Естественно, технология добычи также должна развиваться во времени, для увеличения объемов запасаемых матери-

алов и освоения новых процессов ресурсодобычи. Первая, имеющаяся у вас технология открытой разработки месторождений, подходит только для легко осваиваемых планет, где полезные ископаемые находятся близко к поверхности планеты. При увеличении глубин разрабатываемых шахт и карьеров можно достичь определенных успехов, однако гораздо правильнее будет не останавливаться на достигнутом и продолжить исследования до получения полностью автоматизированного горнодобывающего комплекса, работающего под высоким давлением в глубинных слоях планеты. Дальнейшие совершенствования возможны только при применении новейшей технологии трансперемещения породы методом молекулярно-кинетического синтеза без прямого бурения скважин. Увеличение радиуса действия подобного комплекса приводит к созданию принципиально новой ресурсодобывающей структуры, осуществляющей мгновенный перенос полезных ископаемых прямо из глубинных слоев планеты на ее орбиту для дальнейшей отправки по назначению и переработки.

Сравнительная таблица характеристик структур горнодобывающего комплекса условной цивилизации.

Структура	Стоимость (**Cost**)	Кол-во персонала (**Maximum Workers**)	Стоимость техобслуживания за тур (**Maintenance Cost**)	Условная максимальная выработка в пунктах (**Max Mining Points**)
Открытая Шахта (**Surface Mine**)	1500	30	50	90
Шахта Глубокого Бурения (**Deep World Tunnels**)	3000	50	100	225
Глубинная Шахта (**Core Mines**)	8000	70	150	350
Молекулярный Перемещатель (**Mineral Extraction**)	12000	100	200	700
Орбитальный Перемещатель (**Orbital Extraction**)	15000	150	250	1500

В зависимости от природных условий планеты и времени добычи полезных ископаемых, максимальная выработка может изменяться в ту или иную сторону.

Кораблестроение (Ship Production)

Производящие структуры кораблестроительного профиля весьма важны для нормального функционирования всей системы планет вашей империи. Для обеспечения серьезной обороны и захвата новых земель вам необходим мощный флот, создавать который — дело как раз этих самых предприятий. В критический момент вражеского нападения важно не упустить время и быстро изготовить новые корабли взамен уничтоженных или предусмотрительно пущенных на запчасти. И если в начальной фазе игры несложные по конструкции корабли еще можно успевать штамповать в хорошем темпе на производственном оборудовании первого поколения, то при увеличении требований к флоту неизбежно повышаются требования и к производящим предприятиям. Достаточной ступенью улучшения их скоростных характеристик является обустройство нового автоматизированного завода по сборке кораблей различного конструктивного назначения. После этого реальный шаг в сторону увеличения эффективности процесса возможен только с помощью переноса монтажных плат корабля на орбиту планеты, для ускорения ввода собранного корабля в эксплуатацию. Две следующие модификации производственного комплекса представляют собой увеличенные модели последней конструктивной идеи, ставящие процесс изготовления самых больших и сложных кораблей на прочную технологическую основу.

Сравнительная таблица характеристик структур кораблестроительного комплекса условной цивилизации.

Структура (**Building**)	Стоимость (**Cost**)	Кол-во персонала (**Maximum Workers**)	Стоимость техобслуживания за тур (**Maintenance Cost**)	Условное максимальное производство в пунктах (**Max factory Points**)
Сборочный Конвейер (**Mass Production**)	3100	30	100	150
Автоматический Конвейер (**Automated Factory**)	6000	40	300	240
Орбитальный Док (**Orbital Facility**)	10000	50	500	350
Док Массовой Сборки (**Fleet Dock**)	15000	60	900	480
Космический Док (**Space Dock**)	20000	70	1200	780

Оборонный комплекс (Planet Defense)

С момента обретения вашей юной империей независимости, вы должны выделять некоторое количество времени и средств для реорганизации собственных военных сил в систему полновесной обороны, способной дать отпор любым захватчикам. Милитаристские течения сильны в звездном мире, поэтому ни на минуту нельзя пренебрегать необходимой обороной производства планет, работающих на увеличение суммарной мощи и величия вашего государства. Изначально в вашем распоряжении имеется вариант компоновки простейшего оборонного комплекса, обладающего системами слежения и радаром. Если ваша империя постоянно расширяется, то для обеспечения успешности всех военных операций, связанных с перемещением в пространстве, в каждом более-менее стабильном масштабном регионе вы должны иметь радар для связи с остальными частями государства. Оборонный комплекс является единственным сооружением, которое практически не поддается диверсионным атакам вражеских шпионов. От прямых же атак неприятельского флота лучше всего помогает замена оборонительных структур более современными вариантами, полностью подготовленными к применению с помощью исследовательских центров. Системы различных степеней надежности постепенно приведут вас к самому совершенному оборонному комплексу, снабженному генератором силовой защиты. Только после размещения такой структуры в важных стратегических центрах вашей империи вы можете чувствовать себя в относительной безопасности.

Сравнительная таблица характеристик структур оборонного комплекса условной цивилизации.

Структура (**Building**)	Стоимость (**Cost**)	Кол-во персонала (**Maximum Workers**)	Стоимость техобслуживания за тур (**Maintenance Cost**)	Условная максимальная защита в пунктах (**Max Military Points**)
Пост Наблюдения (**Outpost**)	1100	20	100	120
Защитная База (**Civil Defense Base**)	4000	25	200	180
Военная База (**Military Base**)	10000	30	300	240
Наземные Отряды (**Ground Command**)	13000	40	400	400
Планетарный Щит (**Planetary Fortress**)	16000	50	500	500

Системы шпионажа (Intelligence Base)

Имея развитое производство и оборонные комплексы для защиты планет от прямого вторжения противника на территорию ваших владений, необходимо не меньшее количество времени посвящать борьбе с шпионами врага, всячески подрывающими основы благополучия вашей державы изнутри. Используя секретные группы, созданные в структурах систем шпионажа и контрразведки, вы можете частично обезопасить себя от возможных бед. Агенты секретных групп обеспечивают необходимую изоляцию ваших планет от остального мира, что особенно важно для крупных промышленных центров, имеющих новейшие технологии. Постепенно повышая опыт агентов и совершенствуя структуры систем шпионажа, вы можете выйти на новый качественный уровень применения своих сил в деле разведки общей ситуации на новых планетах и проведении отдельных диверсионных операций в обитаемых мирах, заселенных врагами. В модели применения террористических бригад для вас есть одна неплохая идея — после формирования группы и получения соответствующего приказа агенты начинают действовать самостоятельно, не отвлекая вас больше от текущих дел. В случае удачи вас ждет подробный отчет о выполнении операции, в противном случае — лишь короткое сообщение о провале миссии.

Сравнительная таблица характеристик структур систем шпионажа условной цивилизации.

Структура (**Building**)	Стоимость (**Cost**)	Кол-во персонала (**Maximum Workers**)	Стоимость техобслуживания за тур (**Maintenance Cost**)	Условное максимальное число секретных групп (**Max Security Teams**)
Террористическая Гильдия (**Terrorist Guild**)	1200	20	100	10
Партизанский Лагерь (**Guerilla Camp**)	2800	25	200	20
Разведуправление (**Intelligence Department**)	8000	30	300	30
Тайное Управление (**Covert Operations**)	10000	40	400	60
Шпионская База (**Espionage Base**)	20000	50	500	100

Исследовательские центры (Research Facility)

Точно так же, как открытие и колонизация новых планет приближает вас к принятию власти над всей вселенной, исследования в различных областях науки приближают вас к истинным знаниям. Для кого-то последняя задача важна сама по себе, однако вам знания нужны, прежде всего, для развития империи и мощного военного флота, контролирующего ее границы. Проводя исследования, вы увеличиваете общий научно-технический потенциал государства, что в конечном итоге не может не дать ответного результата. И от того, насколько быстро идут исследования, часто зависит общий итог игры. Хорошим шагом на пути прогресса может стать разработка новых исследовательских систем, необходимых для повтора такого же процесса вплоть до достижения максимально совершенного устройства исследования новых технологий. При удачном повороте событий вы можете обогнать ближайших соседей в развитии на несколько десятков ходов только за счет применения более быстрых автоматизированных процессов развития науки и техники. После этого вам останется лишь изготовить пару десят-

ков супермощных кораблей и устроить во вселенной небольшую глобальную заварушку, выйти из которой победителем вряд ли удастся кому-нибудь из ваших врагов.

Сравнительная таблица характеристик структур исследовательских центров условной цивилизации.

Структура (**Building**)	Стоимость (**Cost**)	Кол-во персонала (**Maximum Workers**)	Стоимость техобслуживания за тур (**Maintenance Cost**)	Условное максимальное число исследований в пунктах (**Max Research Points**)
Исследователи (**Research Collective**)	15000	30	100	30
Научная Гильдия (**Research Guild**)	25000	30	400	45
Научный Центр (**Arcturas Center**)	50000	40	800	100
Мысленный Проектор (**Thought Projector**)	75000	50	1500	150
Коллективный разум (**Uni-mind**)	125000	50	2000	300

Конструктивные элементы космических кораблей

Корпуса кораблей

Для создания любого космического корабля, прежде всего, необходим корпус. При полностью проведенных исследованиях этой области технических устройств вы будете иметь 9 корпусов мобильных кораблей и 2 стационарные оболочки космических станций. Все последующие модели представляют собой усовершенствованные до той или иной степени образцы предыдущих вариантов. Наиболее важной характеристикой корпуса является его вместимость или, что то же самое, полезное внутреннее пространство. Не все цивилизации могут похвастать одинаково большим параметром свободного пространства корпусов кораблей, лучшие примеры можно найти лишь у мордян и сочан, за которыми с некоторым отрывом следуют земляне и миакохцы. Долкане имеют еще менее грузоподъемный флот, а завершает список цивилизация киммерян, существенно проигрывающая по этому показателю всем остальным цивилизациям. Во всех остальных основных характеристиках корпуса кораблей разных войск схожи.

Сравнительная таблица характеристик корабельных корпусов условной цивилизации.

Корпус (**Hull**)	Максимальное внутреннее пространство (**Max Space Available**)	Толщина брони (**Base Defense**)	Требуемая энергия (**Power Required**)	Стоимость (**Cost**)
Истребитель (**Fighter**)	110	2	2	250
Перехватчик (**Interceptor**)	170	10	3	800
Тактик (**Tacship**)	280	20	4	1100
Эсминец (**Destroyer**)	330	40	6	2000
Фрегат (**Frigate**)	550	50	8	5000
Крейсер (**Cruiser**)	770	80	18	10000
Орбитальная База (**Base Station**)	2200	300	100000	250000
Боевой Крейсер (**Battle Cruiser**)	830	110	15	15000
Линкор (**Battleship**)	1000	200	30	25000
Звездная База (**Star Base**)	4400	500	100000	500000
Монитор (**Monitor**)	1650	300	40	30000

Энергоустановки

Энергоустановки также являются неотъемлемой частью любого корабля, поэтому к ним предъявляются высокие требования, касающиеся, в основном, ограничения занимаемого пространства корабля и высокой эффективности устройства. При полностью завершенном процессе исследований этих агрегатов вы получите список из 9 устройств, последовательно увеличивающих масштабы выработки энергии с одновременным увеличением стоимости и необходимого пространства внутри корпуса корабля для монтажа энергоустановки.

Сравнительная таблица характеристик корабельных энергоустановок условной цивилизации.

Энергоустановка (**Power Plant**)	Получаемая энергия (**Power Output**)	Необходимое пространство (**Spaces Required**)	Стоимость (**Cost**)	Получаемая энергия/занимаемое пространство (**Power Produced/Space Ratio**)
Химический Реактор (**Chemical Reaction**)	180	30	100	6
Расщепляющий Реактор (**Fission Reaction**)	260	40	135	6,5
Гидродинамический Цилиндр (**Magnetic Hydrodynamic Bottle**)	350	50	200	7
Плазменный Реактор (**Fusion Bottle**)	525	70	500	7,5
Протоновый Реактор (**Proton Flux**)	800	100	500	8
Антиматерный Реактор (**Antimatter Reactor**)	1500	150	600	10
Гравипризма (**Gravitic Prism**)	2400	200	700	12
Замедлитель Тахионов (**Tachyon Brake**)	3750	250	800	15
Сингулярный Цилиндр (**Singularity Bottle**)	6000	300	900	20

Радары

Радары являются последней обязательной конструктивной составляющей любого космического корабля. Самыми важными качественными характеристиками подобных устройств являются радиус обзора, автоматически определяющий радиус действия оружия корабля, и процентная достоверность определения наличия вражеских объектов в зоне сканирования. Постепенное изучение устройств данного типа приведет к получению полного списка всех возможных модификаций радаров, раз за разом улучшающих эти важнейшие характеристики. Всего в списке 9 вариантов устройств.

Сравнительная таблица характеристик корабельных радаров условной цивилизации.

Радар (**Sensor**)	Радиус обзора (**Detection Range**)	Процент определения (**Detection Percentage**)	Требуемая энергия (**Power Required**)	Необходимое пространство (**Spaces Required**)	Стоимость (**Cost**)
Излучатель (**Emission Sensor**)	5	50	2	10	100
Отражатель (**Radar Imager**)	10	50	10	30	300
Дальновизор (**Farsight**)	15	75	20	40	700
Подпространственнный Сканер (**Subspace Scanner**)	30	75	30	100	1500
Пространственный Сканер (**Deep Space Scanner**)	40	75	60	200	3000
Улучшенный Визуализатор (**Enhanced Imaging**)	60	95	80	300	6000
Искатель (**Pathfinder**)	80	95	100	250	8000
Звездный Разведчик (**Star Tracker**)	120	95	110	350	10000
Суперглаз Малика (**Malick's OmniEye**)	150	95	150	400	15000

Сверхсветовые двигатели

Эти устройства не являются необходимыми для каждого корабля, однако обычно хотя бы один корабль из целого флота должен содержать сверхсветовой двигатель для обеспечения всему формированию способности перемещаться по вселенной от звезды к звезде. Большое потребление внутреннего пространства корпуса корабля и высокая стоимость, именно эти характеристики мешают повсеместному применению сверхсветовых двигателей в кораблестроении. Даже при изучении новых вариантов устройств противоречия между получаемыми качествами и увеличивающимися запросами остаются в силе. Часто бывает, что новый суперсовременный двигатель невозможно установить в корпус корабля даже без какого-либо другого оборудования. Однако, при завершении как процесса изучения вариантов корпусов кораблей, так и процесса изучения сверхсветовых двигателей, которых имеется в наличии всего 4, скомпоновать достаточно универсальный корабль вам не составит большого труда.

Сравнительная таблица характеристик сверхсветовых двигателей условной цивилизации.

Сверхсветовой двигатель (**FTL Drive**)	Перемещение за тур в световых годах (**Light Year Movement Per Turn**)	Радиус перемещения (**Light Year Range**)	Требуемая энергия (**Power Required**)	Необходимое пространство (**Spaces Required**)	Стоимость (**Cost**)
Искажатель Пространства (**Distortion Drive**)	5	15	30	70	5000
Перемещатель (**Jump Drive**)	10	25	60	150	10000
Искривитель Пространства (**Warp Drive**)	15	35	90	300	15000
Пространствосжиматель (**Space Folder**)	20	45	150	450	20000

Вооружение

Различного рода вооружение находит очень широкое применение в игре. При конструировании именно боевого корабля вы можете посвятить специально несколько минут формированию суммарного атакующего импульса из зарядов оружия разной поражающей силы, располагая в ячейках корпуса корабля различные ракеты, пушки и плазменные излучатели. Выбор оружия в игре огромен, однако каждый следующий вариант, при изучении устройств данного типа, практически не оставляет шансов на использование предыдущим смертельным агрегатам. Выбирая последнее, вы почти всегда будете выбирать лучшее. Процесс исследования оружия протекает сравнительно быстро, поэтому научиться изготавливать все 32 устройства вы сможете весьма рано по космическим меркам. Главное, не забывайте дать новое задание исследовательским центрам, если предыдущее уже выполнено, и все будет в порядке.

Сравнительная таблица характеристик корабельного вооружения условной цивилизации.

Вооружение (**Weapon**)	Сила атаки (**Attack**)	Требуемая энергия (**Power Required**)	Необходимое пространство (**Spaces Required**)	Стоимость (**Cost**)	Сила атаки/необходимое пространство (**Attack/Space Ratio**)
Управляемый Снаряд (**Slug Drone**)	2	0	7	100	0,2857
Кинетический Убийца (**Kinetic Kill**)	4	1	13	150	0,3077
Лазер (**Laser**)	4	10	10	200	0,4
Ракета Объемного Взрыва (**High Explosive Kinetic**)	6	1	18	300	0,3333
Ядерная Ракета (**Lesser Nuclear Device**)	10	4	29	400	0,3448

Вооружение (**Weapon**)	Сила атаки (**Attack**)	Требуемая энергия (**Power Required**)	Необходимое пространство (**Spaces Required**)	Стоимость (**Cost**)	Сила атаки/необходимое пространство (**Attack/Space Ratio**)
Автоматическая Пушка (**Autocannon**)	6	3	16	450	0,375
Аргоновый Лазер (**Argon Laser**)	8	8	17	500	0,4706
Усиленная Ядерная Ракета (**Proximity Nuclear Device**)	12	3	29	550	0,4138
Стационарная Пушка (**Rail Gun**)	14	5	33	600	0,4242
Лазерная Боеголовка (**Laser Warhead**)	18	3	40	650	0,45
Х-лучевой Лазер (**X-ray Laser**)	14	10	28	700	0,5
Аргоновая Лазерная Боеголовка (**Argon Laser Warhead**)	33	5	60	650	0,55
Средняя Пушка (**Mass Driver**)	12	7	20	800	0,6
Гамма-Лазер (**Gamma Laser**)	10	12	14	1000	0,7143
Гамма-Лазерная Боеголовка (**Gamma Laser Warhead**)	22	7	30	700	0,7333
Гауссова Пушка (**Gauss Gun**)	24	9	32	1200	0,75
Ядерный Разрыватель (**Strong Nuclear Force Disruptor**)	40	20	50	1300	0,8
Гетеродиновый Гамма Лазер (**Heterodyne Gamma Laser**)	26	15	28	1500	0,9286
Нейтронный Ускоритель (**Neutron Particle Gun**)	50	15	50	1600	1
Гравитационный Разрыватель (**Grav Disruptor**)	66	30	60	1800	1,1
Пульсатор (**Epityr's Device**)	96	25	80	2000	1,2
Альфа-Ускоритель (**Alpha Particle Gun**)	104	20	80	2100	1,3
Нейтрализатор (**Dirac Inverter**)	140	35	100	2200	1,4
Гравифазор (**Grav Phasor**)	150	25	100	2500	1,5
Мезоновая Пушка (**Meson Cannon**)	160	28	100	2200	1,6
Гравипульсар (**Grav Pulsar**)	216	50	120	2700	1,8
Ионная Пушка (**Relativistic Ion Gun**)	300	40	150	3000	2
Смертельная Боеголовка (**Death's Head**)	360	50	150	3200	2,4
Раздробитель (**SNF Desintegrator**)	560	60	200	3500	2,8
Каскадный Снаряд (**Time Cascade Drone**)	1280	70	400	4000	3,2
Тайфун (**Tempest**)	1800	80	500	4500	3,6
Разрыватель Пространства (**Space Time Wave Disruptor**)	2400	100	600	5000	4

Устройства защиты

Эти приспособления ничуть не менее важны для некоторых моделей кораблей, чем различные модели вооружения или радара. При наличии, к примеру, на корабле дорогого сверхсветового двигателя весьма полезно все оставшееся свободное пространство корпуса забить защитными устройствами, чтобы противник не мог легко обездвижить ваш флот, уничтожив всего один-единственный корабль. Любому супермощному космическому истребителю не помешает пара защитных устройств, серьезно продлевающих его короткую жизнь, состоящую из одного вечного сражения. Все устройства защиты подразделяются на собственно защитные и отклоняющие, принцип работы которых состоит в уклонении корабля от прямых попаданий вражеских снарядов и ракет. В больших кораблях, имеющих достаточный запас пространства, рекомендуется устанавливать защитные устройства обоих типов для повышения надежности всей системы. Выбор различных вариантов при полностью проведенных исследованиях достаточно велик: 15 устройств обычного защитного типа и 11 — отклоняющего.

Сравнительная таблица характеристик устройств корабельной защиты условной цивилизации.

Защитные Системы (Defense)	Толщина брони (Defense)	Отклонение (Evasion)	Требуемая энергия (Power required)	Необходимое пространство (Spaces Required)	Стоимость (Cost)	Толщина брони/необходимое пространство (Defense/Space Ratio)
Блокирующая Броня (Interlock Armor)	5	-	2	20	500	0,25
Отбрасыватель (Sandcaster)	3	10	10	30	300	0,1
Реактивная Броня (Reactive Armor)	11	-	10	30	1000	0,3667
Энергощит (Power Shield)	15	-	15	35	300	0,4286
Генератор Помех (ECM Pod)	3	20	20	30	700	0,1
Энергосфера (Power Sphere)	20	-	30	44	900	0,4545
Рефлекторная Броня (Reflect Armor)	15	-	5	30	500	0,5
Точечная Защита (Point Defense)	7	25	30	45	900	0,1556
Отклонятель (Deflector I)	36	-	60	65	1200	0,5538
Бронещит (Spartus Armorplate)	42	-	20	60	2000	0,7
Генератор Помех II (ECM Pod II)	9	30	30	60	4000	0,15
Отклоняющий Массив (Deflector Array)	64	-	60	80	2500	0,8
Глушитель (Jammer Counter Measures System)	23	40	100	80	5000	0,2875
Фазовая Оболочка (Phase Shell)	90	-	100	100	10000	0,9
Система Перехвата (Intercept System)	30	50	120	100	7000	0,3
Скрыватель (Cloak Prototype)	45	55	200	100	10000	0,45
Фазовый Щит (Phase Shield)	110	-	150	100	15000	1,1
Механоблок III (ECM Pod III)	90	60	200	150	12000	0,6
Бронепокров (Torin Skinplate)	150	-	50	100	10000	1,5
Фазовая Сфера (Phase Sphere)	300	-	250	150	20000	2
Скрыватель II (Cloak Mk II)	150	70	250	180	20000	0,8333
Фоновый Щит (Magnus Shield)	500	-	300	200	30000	2,5
Дикий Зверь (Wild Weasel)	200	70	300	200	35000	1
Фоновая Сфера (Magnus Shield)	750	-	350	300	40000	2,5
Скрыватель III (Cloak Mk III)	300	80	400	250	50000	1,2
Фоновый Разрыватель (Magnus Disruptor)	1050	-	400	350	60000	3

Общая стратегия и основные принципы игры

Итак, вы наконец-то подошли вплотную к самой игре. Элементарный этап настройки игровых параметров с помощью меню новой игры и экрана выбора игроков пройден, и вы тщетно пытаетесь понять, что же необходимо делать дальше. В такой ситуации можно порекомендовать несколько выходов. Во-первых, можно вернуться к началу настройки игры, выбрать строку **Beginner Scenario** и смело начать игру, послушно следуя указаниям доброго учителя, почти каждый тур рассказывающего вам новую сказку. К сожалению, такой вариант развития событий подходит только тем, кто хоть что-то соображает в английском языке. Тем же, кто предпочитает общаться на наречии великого Шекспира исключительно с двухтомным словарем и переводчиком, можно только пожелать скорейшего освоения этого универсального инструмента межгалактического общения. Коль скоро гуманоиды соседних звездных систем научились разговаривать по-английски, неужели это не получится у вас?

Однако, нет — так нет. Вам ведь было обещано несколько вариантов. Следующий как раз заключается в том, чтобы сразу по приходу в игру заняться освоением обширного раздела

помощи Help. Там хоть и тоже все не по-нашему, однако смысл уловить можно легко. Множество иллюстраций просто не оставят вам повода для сомнений, так что, потратив на изучение справочного раздела некоторое количество времени, вы сможете гордо заявить о себе, как о полноправном игроке.

Наконец, самый доступный вариант заключается в поэтапном вхождении в игру, следуя мудрым советам данного руководства. В некоторых случаях это гораздо проще, чем самостоятельные искания неизвестно чего. Элементарное описание начальных действий поможет вам именно настроиться на игру, нисколько не отбивая интереса. Пройдя же курсы начинающих императоров с помощью руководства единожды, в следующий раз вы те же самые действия будете делать уже более осмысленно и определенно.

А все-таки, игра ведь уже началась, что же вы сидите без движения? Изначально, какую бы вы цивилизацию ни выбрали, у вас есть некоторая сумма кредитов, примерно 10000, и одна освоенная планета. Именно там все и начинается. Построить великую империю, завоевать всю вселенную и добыть все полезные ископаемые, чтобы стать самым богатым — вот ваши главные цели на данный момент. Для начала осуществления замыслов переходите к действиям на информационном экране единственной планеты.

Перво-наперво, чтобы не забыть, отрегулируйте ставку подоходного налога с населения, для увеличения поступления кредитов на счет. Добавку в три-четыре процента к установленным двадцати население должно перенести безболезненно. Примерно так же стоит поступать с каждой захваченной планетой, заодно меняя ее название на какое-либо более благозвучное. Романтика никогда не мешала даже самой расчетливой стратегии, так что привыкайте к подобным действиям.

После того как вы произвели первоначальные изменения, настало время подумать о более жизненных вещах. Ваша империя должна расширяться. Необходимым условием этого является достаточное количество специалистов на любых видах предприятий планетного поселения. Если Открытая Ферма (**Surface Farm**) не справляется с нагрузкой и не может обеспечить нужную популяцию на планете, то выход может быть только в нахождении структуры новой формы хозяйствования, лишенной таких недостатков. Набирайте работников в структуры исследовательских центров и приказывайте им работать над темой улучшения агрокультурной базы, выбрав из списка возможных научных проектов структуру фермы закрытого типа (**Domed Farming**).

Параллельно с этим важным процессом, длящемся, увы, не один тур, вы можете исследовать планеты собственной звездной системы на пригодность к освоению. Распределите немного подконтрольного народу в системы шпионской деятельности и внимательно выберите нужную планету в верхней строке информационного экрана вашей планеты. Небесные тела, стоящие совсем близко к звезде, так же как и дальние холодные планеты, лучше обойти вниманием, так как к их колонизации вы вряд ли готовы. Выбирайте что-нибудь более родное, стоящее рядом с вашей планетой и, возможно, чем-то на нее похожее. В начале игры даже команда из одного-двух шпионов сможет выполнить несложное задание по разведке жизненных условий планеты. Ждите отчета в одном из следующих туров.

При положительном исходе исследования планеты вам необходимо будет приступить к ее освоению. Для этого необходим флот или хотя бы один корабль. Пока вы еще не нажали на кнопку

завершения тура, поглядите еще раз внимательно — нет ли на планете бездельников, не занятых на производстве и в научной деятельности? Их-то вполне можно поставить к станкам кораблестроительного завода. Перед запуском производства посетите экран конструирования кораблей и создайте какой-нибудь незамысловатый дизайн. Не забудьте оставить в корпусах кораблей свободное место для размещения колонистов. Лучше пожертвовать какой-нибудь пушкой или ракетой, чем производить никому не нужные военные корабли в самом начале игры.

После того, как все текущие установки произведены, вы смело можете жать на кнопку завершения тура. Дальнейшие действия будут просто логичным продолжением начала развития империи. Так, если все предположения верны, и соседние планеты оказались вполне пригодными для колонизации, то пора приступать к этому процессу. Скорее заполняйте свои транспорта не слишком большим количеством колонистов и еще через тур отправляйте их к новой планете. При высадке поселенцев на новые земли будет построено всего одно здание агрокультурного назначения, строительство же всех остальных структур теперь целиком и полностью возложено на вас. Думайте сами, на что потратить кредиты, не забывая о том, что в ваши первоочередные задачи наряду с общей колонизацией планет входит развитие научного потенциала государства.

Следующим заданием для ваших исследователей, после получения полного комплекта документации на закрытую ферму, может стать тема кораблестроения, а именно, — новый корпус космического корабля "перехватчик" (**Interceptor**). Корабли с корпусами меньшего объема не могут самостоятельно путешествовать за пределы галактики, а ведь останавливать развитие государства только в одной звездной системе по меньшей мере недальновидно. Пройдя два урока изобретательства, запомните раз и навсегда — планомерное развитие всегда начинается с установления нормальной продовольственной базы и развития военно-транспортных сил космических войск.

По мере готовности флота и освобождения рабочих рук от рутины кораблестроения, перераспределяйте их на горнодобывающие предприятия планет. Запасы минералов никогда не помешают, да и самим колонистам здоровый труд пойдет только на пользу.

После выхода в открытый космос вы, возможно очень скоро, столкнетесь с чужеродными цивилизациями. Тут уж никуда не деться от устройства практически на каждой планете структур систем шпионажа и контрразведки. Кто его знает, что эти инопланетяне замышляют? На экране дипломатических переговоров вы можете установить со всеми соседями прочный мир и спокойно готовиться к войне, не забывая время от времени устраивать скучающим правителям чужих цивилизаций праздники "межгалактического дня террориста".

Оборудуя свои флоты, серьезно размышляйте над конструкцией отдельных кораблей. При этом лучше всего применять узкую специализацию отдельных модулей. Наиболее важные корабли необходимо снабжать большим количеством защитных устройств, а также кораблями сопровождения и прикрытия. При повторяющихся ошибках в ведении боевых действий лучше выводить флоты из опасной зоны в свои галактики для временной передышки и починки поврежденных частей, которая ведется в автоматическом режиме, как, впрочем, и сами сражения. Нападать на вражеские планеты лучше всего несколькими флотами, часть из которых будет нести на себе основную массу десанта, предназначенного для захвата планеты, а оставшаяся часть — обеспечивать огневое прикрытие, принимая на себя основной удар защищающейся армии.

Немного освоившись в незнакомом мире звезд и планет, вы очень скоро почувствуете себя здесь полноправным хозяином. Игра как раз хороша тем, что методом свободного поиска вы можете добиться от нее очень многого. Ищите, пробуйте, продвигайте новые идеи и, возможно, скоро в мире нарисованной вселенной у вас на самом деле не останется ни одного сколько-нибудь значащего противника.

Приложение: запуск игры по сети.

Запускается **Install**. В нем указывается общий директорий на сервере, доступный для всех машин в игре. Затем указывается имя машины, на которой вы играете (любое имя — оно нужно только для игры).Затем выход из установки с записью.

Запускается сама игра. Выбирается пункт **Network Game**. устанавливаются параметры игры. При выборе игроков указывается имя первого игрока и имя его машины, которое ввели в **Install**. Другие игроки указываются с именами ИХ машин. То есть вам нужно обговорить все это заранее.

Если указать имя одной машины, то вы будете играть игру, меняясь у экрана одного компьютера.

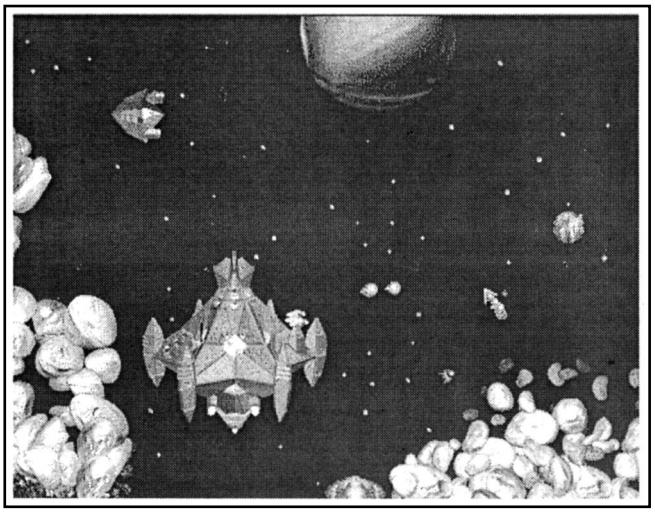
Данная процедура проводится на каждом компьютере, где будет сидеть игрок. При этом свое имя обязательно ставится первым, а имена противников — в одинаковом порядке на всех компьютерах.

Приведем пример:

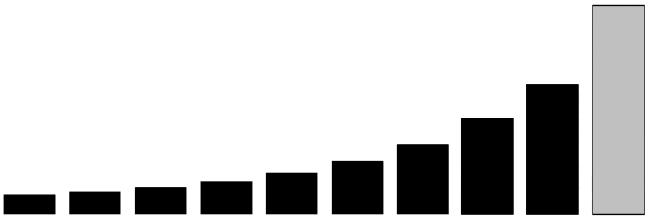
Есть игроки	**1,2,3,4**
Первый укажет порядок	**1,2,3,4**
Второй	**2,3,4,1**
Третий	**3,4,1,2**
Четвертый	**4,1,2,3**

Маленькая хитрость

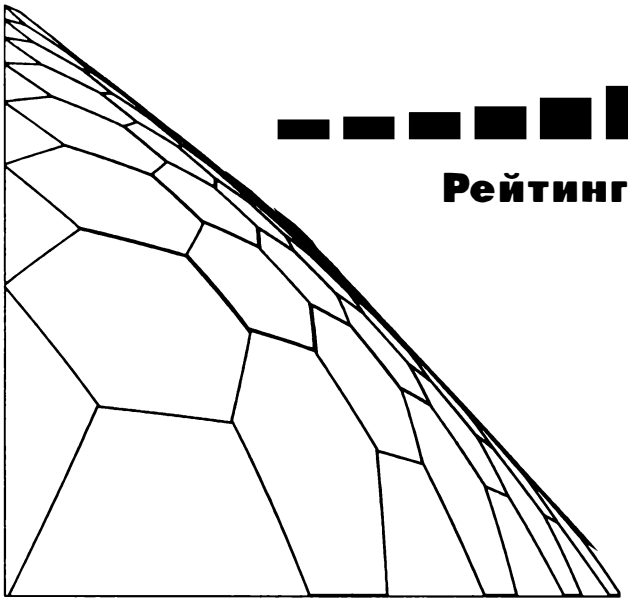
Посредством несложного видоизменения файла с записанной игрой можно получить огромное количество денег. Для этого вам потребуется любой редактор, способный редактировать файлы в шестнадцатиричном представлении (например vihe.exe). Перед тем, как видоизменять какой-либо файл, рекомендуем вам скопировать его на всякий случай на дискету или в другой поддиректорий, чтобы иметь возможность в случае ошибки восстановить все, как было раньше. Редактировать необходимо файл, содержащий информацию о сохраненной игре. Обычно он называется **savegame1.gam** и находится в поддиректории **pie\itv\savegame**. При помощи команды редактора найдите в этом файле имя, которое вы ввели, когда начинали игру. Отсчитайте восемь байтов назад от этого имени и введите следующую последовательность: F0 A2 9A 3B. После этого можете сохранить измененный файл и запускать игру. После того, как вы загрузите сохраненную игру, вы обнаружите, что теперь у вас 999,990,000 кредитов. Постарайтесь как можно быстрее их потратить, так как после того, как количество кредитов достигнет 999,999,999, оно сменится на отрицательное.



Star Command: Revolution



Рейтинг 9/10



GT Interactive
Metropolic Digital

БАЗОВЫЕ ДАННЫЕ

Варианты названия	**Star Command: Revolution**
Варианты перевода	**Звездная комманда: Переворот**
Сокращения и прозвища	
Год выпуска	**1997**
Производитель	**Metropolic Digital**
Издатель	**GT Interactive**

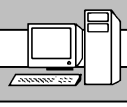
Продолжения
нет

Предшественники *наследник типичных динамических стратегий*

Редакторы уровней
нет

Дополнительные уровни
нет

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ



Операционная система	**DOS**
Объем	**1CD 43 Мб RIP 11 Мб ZIP**
Особые требования	**нет**
Графика	**HiRes**
Видеоролики	**нет**
Оперативный 3D синтез	**нет**

Управление

- ☑ *Клавиатура*
- ☑ *Мышь*
- ☐ *Геймпад*
- ☐ *Джойстик*
- ☐ *Спец. Джойстик*
- ☐ *Шлем*

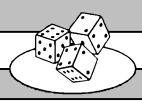
Рекомендовано: мышь

Коллективная игра

1-4 *игрока*

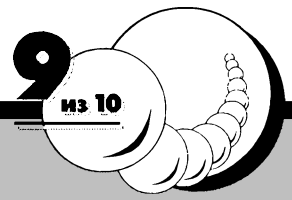
- ☐ *По очереди*
- ☐ *Деление экрана*
- ☑ *Кабель*
- ☑ *Модем*
- ☑ *Лок. сеть*
- ☑ *Интернет*
- ☐ *По почте*

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС



Играть одному	
Впервые	**очень оригинально**
Играть снова и снова	**уже не слишком тянет**
Играть с напарниками	
Сотрудничество	**весьма свежо**
Соперничество	**весьма любопытно**
Команда против команды	**очень-очень любопытно**
Играть много и постоянно	**навряд ли, скорее интересно как эксперимент**

Комментарий **достаточно стандартная игра сделана оригинальной за счет свежих идей.**

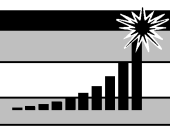


ЗА И ПРОТИВ

Возможность проходить сценарии на пару, сотрудничая.
Очень разнообразные возможности боевых единиц, другие у каждой расы.
Множество нестандартных идей.

Слишком одноразовая игра.
Графика могла бы быть и получше, слишком игрушечная.

Много слабых мест но достаточно и сильных.
Игра в целом слишком оригинальна, чтобы упустить.



РЕЙТИНГ

Суть игры	*сражения космических армад исследования и производство в комплекте*
Мир игры	*не слишком искусно придуманный мир будущего большой космический конфликт решается "по-ковбойски"*
Тип игры	*типичная динамическая стратегия*
Атмосфера игры	*ненатуральная и несерьезная*
Заставка	
тип	*рисованная*
содержание	*вплотную относится к игре, предыстория*
Графика	
основная игровая	*игрушечная, но чисто технически вопросов нет*
оперативный 3D синтез	*нет такого*
видеоролики	*более-менее*
Звук	
атмосфера	*не тянет*
музыка	*плоховато*
шумы, эффекты, голоса	*относительно в норме*
Новизна, креативность, свежие идеи	
на сегодня	*все же не теряется в море подобных*
на момент появления	*весьма много свежих идей*
если не брать в расчет игры той же серии	*нет таких*
Сюжет	
игровой мир	*слишком искуственный и нереальный*
предыстория	*неоригинально и нестильно*
вживаемость в процесс	*очень плохо*
набор вооружений	*весьма впечатляет*
общее впечатление	*как ни странно, привлекает*
Управление	
клавиатура	*используется редко*
мышь	*постоянно и очень удобно*
джойстик	*не нужен*
экранный интерфейс	*достаточно хорош*
Концепция и игровая механика	*очень привлекательно*
Интеллект компьютерных противников	*слабоват*
Жестокость	*нет*

Четыре цивилизации встретились в глубоком космосе. Все они стремились к мирному освоению новых пространств галактики Зета, и поэтому заключили между собой договор о ненападении и даже несколько торговых договоров. Таким образом, Компьютрон, Номады, Триумвират и Земляне мирно сосуществовали в одной галактике, и ни у кого из них не было поначалу агрессивных намерений.

Но вот настала эпоха Солинита. Компьютрон смог создать машины, которые превращали электромагнитные поля, досаждавшие всем обитателям галактики Зета, в источник некоей энергии. Новыми технологиями правительство Компьютрона поделилось со своими ближайшими соседями — с цивилизацией Номад. Создав при помощи передовых технологий беспрецедентное на тот момент по своей мощности оружие, ныне известное как Гравитационная Пушка (Mass Driver Cannon), и оснастив им свои боевые корабли, Номады обрушились на Землян. Последние, как выяснилось, вовсе не были удивлены подобным поворотом событий — их шпионы, проникшие даже в правительство Номад, неоднократно сообщали об агрессивных планах Номад, и им удалось выкрасть секрет Солинита. С его помощью Земляне разработали технологию мини-колебаний, проникавших сквозь защитный щит космических кораблей и перенастраивавших системы управления так, что любой атакуемый модуль быстро переходил под командование Землян. Впрочем, Номады довольно быстро обнаружили, что их собственная разрушительная технология успешно используется против них.

В момент, когда конфликт между Землянами и Номадами достиг своего апогея, начал проявлять первые признаки активности Триумвират. Вскоре и им удалось раскрыть секрет Солинита, и их ученые разработали новое оружие, уничтожавшее все двигательные системы. Боевые корабли Номад и Землян начали бесследно исчезать, так и не достигнув зоны боевых действий.

Сканеры Компьютрона обнаружили, что Триумвират замораживал космические корабли Номад и Землян для проведения исследований. Кроме этого, им также удалось засечь несколько энергетических выбросов неизвестной природы из материнской звездной системы Триумвирата. Проведенный анализ показал, что Триумвират использует какую-то неизвестную технологию для структурного усиления своих боевых кораблей, вследствие чего они станут фактически неуничтожаемыми, и Триумвират в конечном счете поработит все остальные цивилизации.

Чтобы сохранить баланс сил, Компьютрон в экстренном порядке разработал Разрыватель Технологий (Disruptor Tech). Близкие отношения Компьютрона с Номадами позволили объединить технологии восстановления щита и уничтожения технологической целостности устройств противника с мощными гравитационными пушками Номад. Этот союз (Компьютрона и Номад) сдерживал угрозу со стороны Триумвирата до тех пор, пока в один момент все четыре правительства основных цивилизаций не были уничтожены одним мощным ударом, нанесенным неуловимым монстром, которого все называли Вождем Ахкун Век (Ahkun Vek Warlord). Возглавляемая им цивилизация Нарвек за то время, пока остальные расы тратили свои силы на войну друг с другом, сумела создать космические дредноуты. Один такой дредноут мог справиться с огромным количеством боевых кораблей Землян, Номад, Компьютрона и Триумвирата. Зажав в свой железный кулак всю галактику Зета и

используя военные технологии всех четырех порабощенных цивилизаций, Нарвек начал строительство четырех супер-дредноутов.

Некому было выступить против этого диктатора. Лишь несколько смельчаков, чудом уцелевших, объединились, чтобы остановить зарвавшегося монстра. Они назвали себя Звездной Командой — их целью стало вернуть в галактику мир и уничтожить Ахкун Века и его союзников.

Главное меню игры.

Вашему вниманию предлагается отличная военно-космическая стратегия. Игра идет полностью в реальном времени. Имеется как кампания из множества сценариев, так и локальные сражения. Можно играть как против компьютера, так и против своих приятелей по локальной сети или используя Интернет. Уникальная особенность игры — возможность прохождения большой военной кампании вдвоем, сражаясь вместе на одной стороне. Чрезвычайно любопытно выглядят и битвы вчетвером друг против друга — огромное количество разнообразных боевых кораблей и роботов позволяют освоить совершенно неожиданные стратегические и тактические приемы. Вообще, надо сказать, что игра предназначена в первую очередь для сетевой игры. Специально для новичков составлена специальная учебная миссия, пройдя которую, вы научитесь основным принципам и приемам.

Основные меню, игровой экран и управление

Стартовое меню

Состоит из пяти пунктов:

CAMPAIGN — начать большую военную кампанию для одного или двоих игроков.

BATTLES — строительство колонии и борьба за выживание в одном секторе галактики, как против компьютеров, так и против живых противников по сети.

CREDITS — имена создателей игры.

BASIC TRAINING — учебная миссия.

EXIT — выйти из игры.

*Секрет! Если в меню **CREDITS** нажать подряд клавиши [F2], [F3], [F3], [F10], то у вас будет возможность повоевать с врагами секретным Кораблем-Маткой.*

Основные режимы игры

Каждый игровой режим предусматривает некую предстартовую настройку, после которой вы уже попадаете непосредственно в режим боевых действий.

Учебная миссия

Как принято, перед началом практических действий вас ждет небольшой брифинг — иллюстрированное введение в теорию космических войн. Смысл основных тезисов достаточно легко можно понять по рисункам на экране, но все же краткая лекция по основным правилам и первоочередным действиям не помешает, поэтому читайте и запоминайте:

— Вы начинаете тренировочную кампанию на стороне Землян.
— Ваш Корабль-Матка собирает ресурсы — технологическое сырье и солинит.
— Ваш Корабль-Матка строит космические станции.
— В момент, когда Корабль-Матка находится рядом с Академией, она изучает новые земные технологии.
— Ваша Земная База может производить Исследователей.
— Исследователи способны разбить Сжатый Солинит (**Pack Solinite**) на мелкие куски.

Не слишком информативно, по стилю изложения больше напоминает телеграмму или статью из Большой Номадской Энциклопедии, но кое-что понять можно. Если же какие-то сомнения относительно правил игры и "техники безопасности в открытом космосе во время глобального военного конфликта" все еще терзают ваше сознание, смело жмите на кнопку **START**, ведь давно известно: "главное — ввязаться в драку..."

Кампания

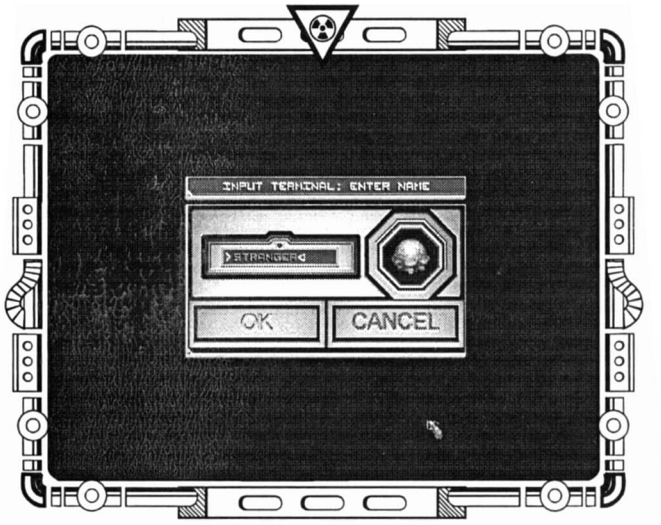
Ахкун Век поработил домашние миры Компьютрона, Номад, Триумвирата и Землян. Вам предстоит великое дело — возглавить восстание против диктата Нарвека и уничтожить войска, лояльные Ахкун Веку, и его Корабль-Матку. Вы победите, если вам удастся уничтожить четыре строящихся супер-дредноута и самого Нарвека.

Чтобы начать кампанию, выберите пункт **CAMPAIGN** в стартовом меню. Для начала вам придется зарегистрироваться — ввести имя (**Log-in name**), под которым вы будете воевать.

Справившись с процедурой регистрации, щелкните левой кнопкой мыши по кнопке **OK**, и окажетесь в меню выбора кампании.

Курс молодого адмирала.

Если вы хотите начать новую игру, щелкните левой кнопкой мыши по одному из четырех слотов записи (в левой части экрана), на котором написано **NEW**, затем введите название игры (чтобы иметь возможность продолжить ее после перерыва или в случае гибели Корабля-Матки). Для продолжения кампании щелкните левой кнопкой мыши по тому из слотов, на котором написано ее название. Можно удалить свою собственную кампанию — наведите на нужный слот указатель мыши, нажмите клавишу Ctrl и, удерживая ее, щелкните левой кнопкой мыши. Если вы хотите присоединиться к другому игроку в качестве союзника, щелкните по его имени, появившимся под знаменем кампании. В правой части экрана находятся слоты для многопользовательских кампаний, щелкните левой кнопкой мыши для перехода в экран ожидания. Необходимо также выбрать режим многопользовательской игры — в локальной сети (**Local Net Optimized Mode**) или через Интернет (**Internet Optimized Mode**). Вы можете подождать, пока к вам присоединится ваш союзник, но, если вы нажмете кнопку **START** прежде, чем появится его имя, то воевать придется в гордом одиночестве.



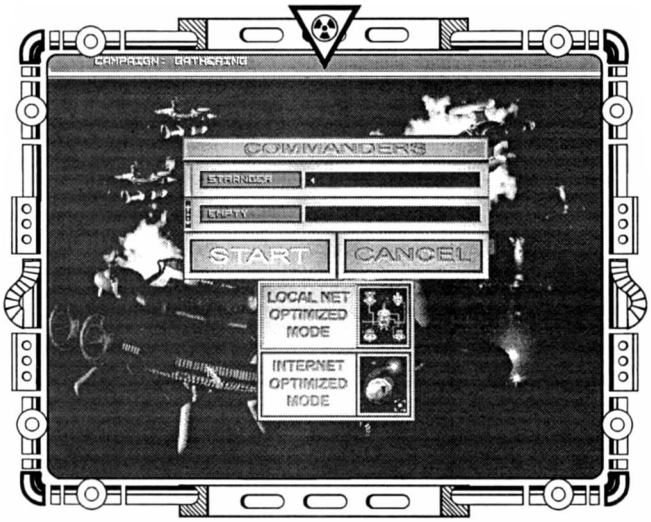
Жмите на Ok.

Меню выбора кампании.

Продолжить записанную мульти-кампанию вы также можете в одиночку, но учтите, что, если вы это сделаете, то в дальнейшем ваш партнер уже не сможет присоединиться к вам.

Сражение в одном секторе

Сражение в одном секторе не менее увлекательно, чем кампания, тем более, что здесь у вас есть возможность померяться силами с другими игроками-людьми. Ваша задача — собрать максимальное количество солинита и технологического сырья, создать армию из боевых кораблей, защитных станций и роботов, защитить свой комплекс от посягательств со стороны других игроков и уничтожить все вражеские корабли и здания. Победа достанется тому, кто уничтожит армии всех остальных игроков.



Вас ждет война на уничтожение.

Чтобы начать сражение, выберите пункт **BATTLES** в Стартовом меню. Для начала вам придется зарегистрироваться — ввести имя (**Log-in name**), под которым вы будете воевать. Справившись с процедурой регистрации, щелкните левой кнопкой мыши по кнопке **OK**, и вы окажетесь в меню выбора сражения.

Вы можете создать новую игру (**CREATE**) или присоединиться к уже имеющейся (**JOIN**). **CANCEL** — возврат в стартовое меню.

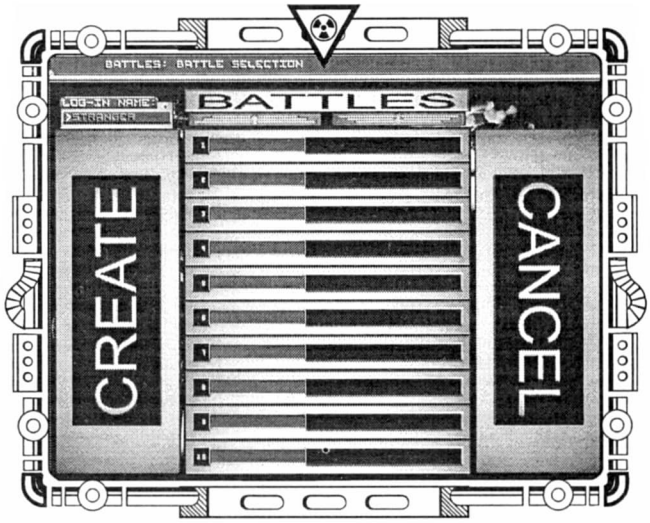
Если вы щелкнете левой кнопкой мыши по надписи **CREATE**, то перейдете в меню игровых настроек.

В этот момент все остальные игроки увидят ваше имя под надписью **BATTLES** в меню выбора сражения и смогут присоединиться к создаваемой вами игре. Процесс создания игры не слишком сложен. Для начала щелкните левой кнопкой мыши по названию сектора, в котором вы хотите сражаться. Выбор здесь не очень большой — десять секторов, но, тем не менее, есть существенная разница между ними — уровень компьютерного игрока.

Название сектора	**Уровень Компьютерного Интеллекта**
Солинитовое эмбарго (**Solinite Embargo**)	1
Нулевая отметка (**Ground Zero**)	1
Тяжелое ядро (**Hard Core**)	1
Путь войны (**War Path**)	2
Кристальная крепость (**Crystal Fortress**)	2
Боевой круг (**Battle Circle**)	2
Космическое сумасшествие (**Space Madness**)	3
Колониальный мир (**Colony World**)	3
Первый удар (**First Strike**)	3
Рандоморфанты (**Randomorphos**)	?

Теперь второй этап — формирование состава участников. Имена всех игроков находятся в левой части экрана под надписью **COMMANDERS**. Если вы хотите включить в состав участников компьютерного игрока, щелкните левой кнопкой мыши по пустому слоту (с надписью **Empty**), повторный щелчок мышью по этому слоту убирает компьютерного игрока. Если вы хотите убрать из игры нежелательного для вас человека, щелкните левой кнопкой мыши по его имени. Чтобы закрыть один из пустых слотов (сделать его недоступным), дважды щелкните по нему левой кнопкой мыши (**Slot Closed**).

Третий этап — переговоры с остальными участниками, заключение альянсов и т. д. Чтобы послать сообщение другому участнику, щелкните левой кнопкой мыши по небольшому окну справа от слота с его именем. Как только появится курсор в виде желтой стрелочки, можете набирать на клавиатуре текст — он будет отображаться на компьютере выбранного вами игрока. Можно перейти в режим "глобального вещания". Для этого нажмите клавишу [Tab] — курсор примет вид голубого круга, а вводимый вами текст появится в меню выбора сражения на других компьютерах. Применять этот режим имеет смысл в том случае, если имя кого-то из игроков долго не появляется в списке коммандеров — можно дать ему несколько советов. Для обратного переключения режима связи еще раз нажмите клавишу [Tab].



Создай битву себе по душе.

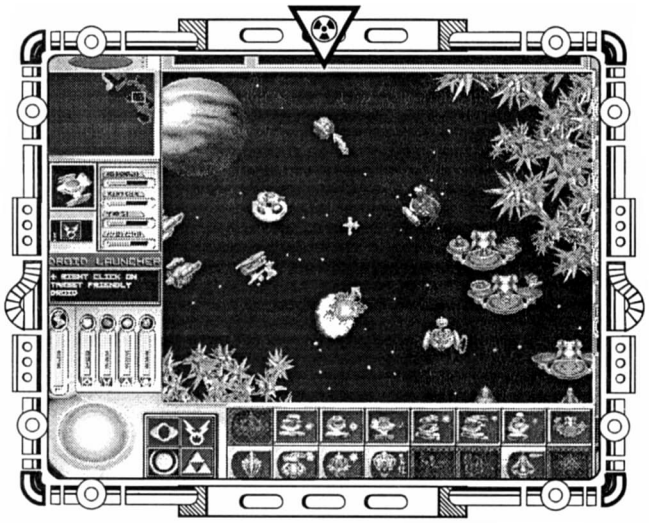
Теперь осталось только выбрать цивилизацию, с которой вы желаете начать свое развитие (в левом нижнем углу экрана), определить режим многопользовательской игры — в локальной сети (**Local Net Optimized Mode**) или через Интернет (**Internet Optimized Mode**) и нажать указателем мыши кнопку **START**. Если по каким-то причинам вы желаете вернуться в меню выбора Сражения, щелкните левой кнопкой мыши по надписи **CANCEL**.

Нажми на Start, тогда-то все и начнется.

Если вы присоединяетесь к игре, создаваемой другим игроком, вы не можете выбрать сектор предстоящего сражения, не можете формировать команду участников и не можете определять режим игры. Все остальные действия (переговоры и выбор цивилизации) полностью аналогичны описанным выше.

Игровой экран и управление

Чтобы управлять космическими армадами и промышленными комплексами, кроме совершенных инструментов, позволяющих отдавать приказы, необходимо иметь перед глазами большое количе-



Битва идет за каждый кубический сантиметр космического пространства.

ство справочной информации. Условно игровой экран делится на пять частей: игровая карта, производственная панель, служебная панель, справочная панель и панель управления командами.

Игровая карта

Управление игрой ведется полностью при помощи мыши. Чтобы активизировать модуль/объект, достаточно щелкнуть по нему левой кнопкой мыши.

Для перемещения модуля активизируйте его, затем наведите указатель мыши на нужную точку и щелкните левой кнопкой мыши.

Для атаки врага или для выполнения некоторых специфических функций объекта или космического корабля, например, для телепортации, активизируйте корабль (объект), наведите указатель мыши на цель (или на телепортируемый модуль) и щелкните правой кнопкой мыши.

Иногда бывает необходимо уничтожить собственный объект (не корабль!), в этом случае наведите на него указатель мыши, нажмите клавишу Ctrl и, удерживая ее, щелкните левой кнопкой мыши.

Для сдвига игровой карты в нужную сторону подведите указатель мыши к соответствующей границе экрана или щелкните левой кнопкой мыши по нужной вам точке карты сектора, можно также воспользоваться ←↑↓→.

Для объединения модулей в группу нажмите левую кнопку мыши и, удерживая ее, протащите мышь, заключая в прямоугольник все нужные модули. Затем отпустите кнопку и управляйте группой как одним модулем.

Мы сразу же приводим сводку команд управления, многие из которых будут подробнее разъяснены позже, просто пропустите что-то, если вы не поняли сразу:

Space — сдвинуть игровую карту таким образом, чтобы активный модуль оказался в центре экрана.

Enter — сделать активным Корабль-Матку и сдвинуть игровую карту таким образом, чтобы она оказалась в центре экрана.

Alt — показать общее количество ресурсов и активных игроков.

Alt + !1-$4 — указание всем своим боевым модулям и защитным структурам не атаковать данного игрока. Это автоматически влечет за собой то, что вы признаете его своим союзником.

[Ctrl] [Tab] + [мышь] — самоуничтожение структуры.

[$ 4] — переключение режима связи в игре типа Битва (Battle).

[←] [↑] [↓] [→] — сдвиг игровой карты.

[F1]-[F4] — активизировать команду.

[F5] — переключить скорость игры медленная/нормальная/быстрая (**Slow/Normal/Fast**).

[F9] — включить/выключить звуковые эффекты.

[F10] — включить/выключить музыку.

[Shift] + [мышь] по изображению корабля — добавить/убрать данный космический корабль из группы.

[Shift] + [мышь] по точке на игровой карте — перемещение в данную точку всей группой. В этом режиме все быстрые корабли будут притормаживать во время движения, дожидаясь более медленных, чтобы группа "не растягивалась".

[Shift] + [мышь] по вражескому объекту — во время атаки группа подойдет вплотную к вражескому объекту.

[H] — отменить выделение модулей.

[L] — активизировать модуль, построенный последним.

[S] — передать сообщение.

[P] — выбор типа сообщения. **Public** — публичное (послать всем), **Private** — секретное (послать только союзникам).

Служебная панель

Служебная панель занимает верхнюю часть экрана прямо над игровой картой.

Красная кнопка — пауза в игре. Когда вы нажимаете на нее, в окне сообщений появляется надпись **Game Paused** (игра остановлена), а в информационном окне слово **Exit** (выход). Теперь, если вы захотите продолжить игру, повторно нажмите указателем мыши красную кнопку. Для того, чтобы покинуть игру, наведите указатель мыши на слово **Exit** (в информационном окне) и щелкните левой кнопкой мыши.

Послать сообщение — утопленная кнопка на служебной панели, с изображенным на ней значком ">". Если щелкнуть по ней левой кнопкой мыши, то вы перейдете в режим передачи сообщения другим игрокам — в информационном окне появится слово **Send** (послать). Наберите на клавиатуре текст сообщения (он отображается в окне сообщений), затем наведите указатель мыши на слово **Send** и щелкните левой кнопкой. В зависимости от установленного вами типа сообщения (см. раздел "Игровая карта"), его получат либо все игроки, либо только ваши союзники.

Информационное окно — небольшое окошко, используемое для выхода из игры и для передачи сообщений другим игрокам. По ходу кампании, если очередная миссия еще не заверше-

на, в нем периодически возникает слово **Objective** (в этот момент в окне сообщений появляется текст поставленной перед вами задачи) или, если вы уже выполнили очередное задание, слово **Complete** (а в окне сообщений появляется какая-нибудь полезная информация, например, что все ваши боевые единицы Номад будут изначально иметь четвертый технологический уровень).

Окно сообщений — самое большое окно на служебной панели. Здесь возникают сообщения, отправляемые вами и передаваемые вам другими игроками, отображаются любые сделанные вами изменения настроек (вкл/выкл музыку или звуковые эффекты, установить тип отправляемых сообщений, скорость игры и т. д.)

Панель управления командами

Панель управления командами находится справа от игровой карты. Для удобства управления войсками и более эффективного использования боевого потенциала своих модулей вы можете объединять космические корабли и роботов в команды.

Как создать команду? На самом деле, этот процесс чрезвычайно прост — вы активизируете группу модулей (или один модуль) и щелкаете левой кнопкой мыши по изображению одной из кнопок на панели управления командами. Самой верхней кнопке соответствует клавиша [F1], самой нижней — [F4] (таком образом, максимальное количество команд — 4). С этого момента при нажатии соответствующей функциональной клавиши будет активизироваться отмеченная вами группа войск (или то, что от нее осталось). Если команда не создана (или уничтожена в бою), то соответствующая ей кнопка на панели управления командами — красного цвета. В противном случае, эта кнопка зеленого цвета, а число прямо над ней соответствует количеству модулей, входящих в данную команду. Естественно, в процессе уничтожения врагом ваших кораблей из данной команды это число уменьшается. Допускается переопределение состава команд — для этого активизируйте новую группу и щелкните левой кнопкой мыши по изображению нужной кнопки на панели управления командами, и с этого момента при нажатии соответствующей функциональной клавиши будет активизироваться последняя группа, а не предыдущая команда.

Использование команд бывает очень полезно в ходе сражения. Вы можете выделить модули в соответствии с их специальными возможностями в отдельные команды (например, отдельно роботов, неуязвимых для вышек, отдельно — неуязвимых для кораблей противника, отдельно — Инфильтраторов и т.д.) Потом, в процессе боя, когда войска перемешиваются, всегда можно нажатием одной функциональной клавиши активизировать нужную команду и отдать ей приказ. Это вдвойне удобно еще и тем, что при активизации команды игровая карта не перемещается, и вы вполне можете проделать, например, следующий трюк — атакуя базу врага, активизировать группу роботов, невидимых для вражеских защитных сооружений, у себя в тылу и тут же отправить их атаковать сооружения противника. Подобная операция занимает всего пару секунд, а ведь во время боя скорость и оперативность управления играют очень важную роль.

Производственная панель

Производственная панель находится в самой нижней части экрана.

Индикатор готовности — располагается в левом нижнем углу экрана. Если он зеленого цвета, значит вы можете построить любой объект, робота или космический корабль (если позволяет запас солинита и технологического сырья). Создание любого модуля или объекта происходит мгновенно, как только вы нажмете соответствующую ему кнопку на производственной панели. Затем некоторое время, в течение которого индикатор готовности красного цвета, требуется на восстановление производственного потенциала (в этот момент вы не можете ничего ни произвести, ни построить).

Технологический режим — Блок из четырех кнопок с эмблемами цивилизаций. Левая нижняя — Земляне. Далее по часовой стрелке — Компьютрон, Номады и Триумвират. Переключение технологического режима (если Корабль-Матка "доучилась" до нужного уровня) позволяет вам строить модули и объекты, разработанные другими цивилизациями. Наведите указатель мыши на эмблему нужной цивилизации (если эти технологии вам доступны, то она цветная) и щелкните левой кнопкой мыши. На производственных кнопках появятся изображения модулей и структур выбранной вами цивилизации. Если вы недавно получили доступ к этим технологиям и еще ни разу ничего подобного не строили, то все производственные кнопки, кроме самой первой — с изображением базы, будут пустыми. После строительства базы и по мере ее дальнейшей модернизации вы сможете строить все новые и новые модули (и объекты), изображения которых будут появляться на ранее пустых производственных кнопках.

Производственные кнопки — шестнадцать кнопок в нижней части экрана, на которых изображены космические корабли, стационарные структуры и роботы, относящиеся к выбранному в данный момент технологическому режиму. Если навести указатель мыши на одну из этих кнопок, то название соответствующего ей модуля, его "цена" (количество солинита и технологического сырья, необходимого для производства) и функциональные характеристики появятся на справочной панели. Чтобы изготовить выбранный космический корабль или робота, нажмите указателем мыши на соответствующую ему производственную кнопку. Не забывайте, что в этот момент индикатор готовности должен быть зеленого цвета. Для строительства объекта придется проделать на одну операцию больше — его еще надо установить на игровой карте. Итак, щелкните левой кнопкой мыши по изображению нужного вам объекта, затем наведите указатель мыши на место предполагаемого строительства, и, если строительство возможно (предполагаемый квадрат целиком закрашен зеленым цветом), щелкните левой кнопкой мыши.

Внимание!!! Строительство объектов возможно только в непосредственной близости от Корабля-Матки.

Справочная панель

Эта панель расположена в левой части экрана и состоит из массы окошек, в которых находится очень полезная информация.

Карта — мини-карта сектора галактики. Космические корабли, роботы и производственные структуры отображаются на ней в виде цветных точек (их цвет соответствует цвету игрока). В момент получения модулем удара эти точки становятся белыми — благодаря этому, вы всегда

можете определить, где именно началось сражение, и вовремя среагировать, взяв управление войсками под свой личный контроль. Если навести указатель мыши на какую-нибудь точку миникарты и щелкнуть левой кнопкой мыши, то игровая карта сместится таким образом, что выбранная вами точка окажется в ее центре. Во время кампании щелчок правой кнопкой мыши по карте — переключиться на карту всей галактики Зета. Это очень полезно после выполнения миссии, когда вы раздумываете, в какой именно гиперпространственный туннель вам войти. Для переключения обратно на карту сектора снова щелкните по ее изображению правой кнопкой мыши.

Окно статуса активного объекта — состоит их трех частей. Первая — изображение активного объекта, вторая — его уровень, скорость, дальнобойность и скорострельность, третья — состояние корпуса (**Shield**) и двигателя (**Engine**), технологическая целостность (**Tech**), состояние систем управления (**Control**). В последней части зеленым цветом показан уровень, до которого можно восстановить модуль, а красным — состояние модуля в данный момент. Если кончается **Shield**, то корабль, робот или объект уничтожается. С уменьшением **Tech** — значительно увеличиваются промежутки между выстрелами. В процессе уменьшения параметра **Engine** корабль или робот замедляет ход. Если доходит до нуля параметр **Control**, космический корабль, робот, защитная вышка или другой малогабаритный объект становится вражеским, а все крупногабаритные объекты взрываются.

Внимание !!! Когда у цели уничтожен Tech или Engine, оружие, действующее на эти параметры, начинает действовать на Shield.

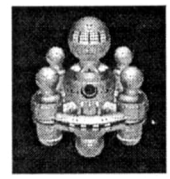
Окно характеристик — состоит из двух частей. Первая — название модуля или объекта, вторая — основные его функциональные характеристики (назначение, дальнобойность, тип вооружения и т. д.). В этом окне находится информация либо по активному модулю или объекту, либо, если вы навели указатель мыши на одну из производственных кнопок, то по соответствующему данной кнопке модулю (или структуре).

Окно ресурсов — запас ресурсов на вашем Корабле-Матке. Включает в себя пять столбцов: солинит, газовые аномалии (Компьютрон), радиоактивные астероиды (Номады), плазма (Триумвират) и кристаллы (Земляне). Для производства любого модуля или структуры требуется одновременно и солинит, и соответствующее технологическое сырье. Тип этого сырья зависит от того, какой цивилизацией разработано то, что вы собираетесь построить. Наведите указатель мыши на одну из производственных кнопок, и вы увидите, какое количество ресурсов необходимо для создания выбранного вами модуля (структуры). Если ресурсов для производства достаточно — маленький столбик внутри большого столбца будет синего цвета, а если нет — красного.

Модули и структуры

Космические корабли Землян

Земная База (**Terran Base**) — завод, производящий космические корабли по земной технологии. Любой, построенный вами, космический корабль Землян появляется в непосредственной близости от этого объекта. Строительство Земной Базы значительно увеличит ваш производственный потенциал.



Сильные стороны: строительство Земной Базы является первым шагом в освоении технологической мощи землян. Техника этой цивилизации позволяет вам восстанавливать технологическую целостность своих кораблей, захватывать вражеские космические корабли, выводя из строя их системы управления, быстро увеличивать уровень ваших боевых модулей, быстро переносить боевые модули и станции в нужную точку сектора. В основе боевой стратегии Землян лежит быстрый поиск и сбор ресурсов (астероидов и солинита) Кораблем-Маткой и строительство огромного флота Инфильтраторов.

Слабые стороны: Триумвират, обладающий технологией восстановления систем управления, легко нейтрализует попытки Землян захватить свои космические корабли. А в открытом сражении "стенка на стенку" боевой флот Номад без особых проблем расправится с равным по классу флотом Землян.

Исследователь (**Explorer**) — боевой космический корабль, стреляющий самонаводящимися ракетами, повреждающими корпус вражеского модуля. Исследователь способен разбить Сжатый Солинит (**Pack Solinite**).

Сильные стороны: очень быстрый корабль, стреляющий, к тому же, самонаводящимися ракетами. Может принести большую пользу во время погони за отступающим врагом.

Слабые стороны: Исследователь не является мощным и прочным боевым кораблем. Его основное предназначение — разбивать Сжатый Солинит (**Pack Solinite**).

Технологический Восстановитель (**Tech Repair**) — космический корабль, восстанавливающий технологическую целостность ваших модулей и объектов.

Сильные стороны: сводит на "нет" усилия Компьютрона по уничтожению технологической целостности ваших модулей и станций.

Слабые стороны: это не боевой корабль, вследствие чего во время боя нуждается в постоянной защите.

Переключатель (**Switcher**) — корабль, способный в любой момент поменяться местами с другим вашим космическим кораблем или станцией.

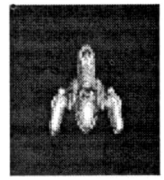
Сильные стороны: позволяет перемещать стационарные боевые объекты на место сражения. В комбинации с Телепорталом Компьютрона позволяет быстро переместить целый флот в любую точку сектора, в которой находится хотя бы один ваш космический корабль.

Слабые стороны: это не боевой корабль. Он может только поменяться местами с кораблем или объектом равного размера. Например, Переключатель не может поменяться местами ни с Авианосцем, ни с роботом.

Нюкер (**Nuker**) — боевой корабль, стреляющий ракетами объемного взрыва, повреждающими корпус вражеских модулей и объектов. Наносит чудовищные повреждения вражеским стационарным объектам.

Сильные стороны: оптимальное средство борьбы со стационарными защитными объектами врага, а также наилучшее средство для отражения атаки вражеского Пространствосжимателя (**FoldSpacer**).

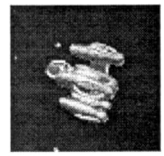
Слабые стороны: не эффективен в сражении против быстрых космических кораблей и роботов врага.



РОК4 (**ROC4**) — боевой корабль, стреляющий самонаводящимися ракетами, повреждающими корпус вражеских модулей и объектов.

Сильные стороны: хорошо зарекомендовал себя в борьбе с вражескими кораблями, отступающими с поля боя или использующими телепортацию. На седьмом уровне выпускает по врагу четыре ракеты одновременно.

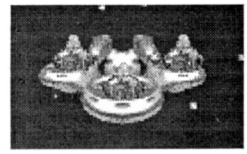
Слабые стороны: этот корабль значительно менее прочен, чем большинство боевых кораблей даже более низкого класса.



Инфильтратор (**Infiltrator**) — боевой космический корабль, стреляющий ракетами, выводящими из строя системы управления на вражеских кораблях.

Сильные стороны: использование этого боевого корабля лежит в основе стратегии Землян, проповедующей войну с врагом его же оружием. Используя Инфильтраторы совместно с Авианосцами Землян и Контроллером, вы сможете захватить немалое количество боевых кораблей врага. При помощи Телепортала Компьютрона любое свежеприобретенное судно можно быстро вывести из опасной зоны.

Слабые стороны: ракеты Инфильтратора не оснащены системой самонаведения, поэтому роботы и быстрые космические корабли врага без особых проблем могут избежать удара.



Авианосец Землян (**Infiltrator Carrier**) — мобильная стартовая площадка для трех истребителей, обладающих большим радиусом действия и вооруженных ракетами, выводящими из строя системы управления на вражеских кораблях.

Сильные стороны: превосходное средство для защиты своей базы и для пополнения своей армии космическими кораблями и роботами противника.

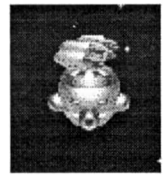
Слабые стороны: очень уязвим, вследствие чего нуждается в кораблях поддержки, которые должны предотвращать попытки боевых модулей противника подойти к авианосцу на расстояние выстрела.

Структуры Землян и их продукция

Академия (**Academy**) — эта структура обучает стоящие вплотную к ней земные модули, последовательно повышая их уровень до четвертого. Если вы еще не в состоянии производить все земные модули и структуры, поставьте рядом с Академией Корабль-Матку и дайте ей время до конца изучить земные технологии.

Сильные стороны: повышает уровень земных модулей и дает вам доступ ко всей технологической мощи Землян. Это первое, что вам необходимо построить после создания Земной Базы.

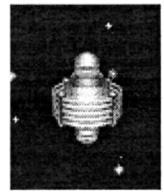
Слабые стороны: это не боевая структура.



Ракетная База (**Missile Base**) — стационарное защитное сооружение, стреляющее двумя самонаводящимися ракетами, повреждающими корпус вражеских модулей и объектов.

Сильные стороны: благодаря большому радиусу поражения, эта станция может уничтожать вражеские корабли, стационарные объекты с минимумом повреждений. Рекомендуется использовать Переключатель для доставки Ракетной Базы на ударную позицию.

Слабые стороны: беззащитна против Нюкеров и Авианосцев.



Мишень (**Target**) — ваши боевые корабли и роботы могут атаковать эту структуру.

Сильные стороны: прекрасная возможность, не подставляя войска под огонь противника, увеличить их уровень. Если у вас есть возможность приобрести Ремонтный Док Компьютрона, то, постоянно восстанавливая корпус Мишени, можно, потратившись всего на одну Мишень, обучить сразу несколько своих модулей, подняв их уровень до седьмого.

Слабые стороны: это не самый дешевый способ поднять уровень ваших войск.

Земная Фабрика Роботов (**Droid HQ**) — строительство этой структуры дает вам возможность создавать боевых роботов землян. Любой построенный вами робот появляется в непосредственной близости от этого объекта.

Сильные стороны: роботы являются самым дешевым космическим вооружением, поэтому строительство Фабрики Роботов — единственно правильное решение, если у вас наступил "финансовый кризис".

Слабые стороны: как только противник поймет, что вы сделали ставку на роботов, он может начать производство ЭМП-Ракетниц и Спешл Опсов, даже небольшое количество которых легко справится с ордой роботов.

M-160 (**M-160**) — небольшой робот, стреляющий самонаводящимися ракетами, повреждающими корпус вражеских модулей и объектов. M-160 высокого уровня имеют преимущество над другими роботами за счет увеличения радиуса атаки.

Сильные стороны: очень дешевый.

Слабые стороны: почти беззащитен перед вражескими Спешл Опсами и ЭМП-Ракетницами.

Спешл Опс (**Special Ops**) — робот, специально сконструированный для уничтожения вражеских роботов. Очень дальнобойный, стреляет сгустками плазмы, повреждающими корпус вражеских модулей и объектов. Наносит серьезные повреждения роботам неприятеля, но против вражеских космических кораблей выглядит достаточно слабо.

Сильные стороны: идеальное средство для борьбы с роботами врага.

Слабые стороны: воздействие сгустка плазмы на корпус космического корабля очень незначительно.

СтатКон (**StatCon**) — структура, позволяющая вам создавать и запускать Контроллеры.

Сильные стороны: бесконечный радиус действия.

Слабые стороны: это не боевая структура.

Контроллер (**Controller**) — ракета объемного взрыва с очень специфической начинкой. Наносит крайне тяжелые повреждения системам управления вражеских модулей и структур. Вам требуется только указать точку назначения — Контроллер возникнет из СтатКона и, пролетев хоть через весь сектор галактики, поразит врага.

Сильные стороны: позволяет наносить удары в тылу врага, куда не могут проникнуть ваши боевые корабли и роботы. Также очень полезен во время открытого сражения, если с вашей стороны в нем участвуют Инфильтраторы и Авианосцы Землян.

Слабые стороны: очень дорогостоящее оружие. К тому же враг может построить несколько Точечных Лазеров для защиты своих тылов (даже один Точечный Лазер легко уничтожает Контроллер, если тот оказывается в зоне досягаемости).

Космические корабли Компьютрона

База Компьютрона (**Computron Base**) — завод, производящий космические корабли по технологии Компьютрона. Любой построенный вами космический корабль данного типа появляется в непосредственной близости от этого объекта. Строительство Базы Компьютрона значительно увеличит ваш производственный потенциал.

Сильные стороны: строительство Базы Компьютрона является первым шагом в освоении технологической мощи Компьютрона. Техника этой цивилизации позволяет вам ремонтировать поврежденные корпуса своих кораблей и роботов, разрушать технологическую целостность вражеских кораблей, использовать телепортацию и энергию сжатого пространства. В основе боевой стратегии Компьютрона лежит нанесение быстрого и мощного удара и мгновенное исчезновение с поля боя при помощи Телепорталов, затем восстановление боевых кораблей Ремонтными Доками и нанесение нового удара.

Слабые стороны: самонаводящееся оружие "достает" цель даже после телепортации, к тому же, у кораблей Компьютрона плохие системы управления, из-за чего они очень уязвимы для Инфильтраторов Землян.

Икс-ПЛР (**XPLR**) — боевой космический корабль, стреляющий самонаводящимися зарядами, повреждающими корпус вражеского модуля. Икс-ПЛР способен разбить Сжатый Солинит (**Pack Solinite**).

Сильные стороны: в случае достижения высокого уровня, это предельно быстрый корабль. Быстрая скорость и самонаводящееся оружие делает его идеальным для атаки вражеских кораблей, лишенных систем самонаведения. Икс-ПЛР может уничтожить несколько кораблей противника более высокого класса, не получив при этом ни одного удара.

Слабые стороны: один выстрел причиняет лишь незначительные повреждения корпусу вражеского корабля — на уничтожение неприятеля приходится тратить слишком много времени.

Ремонтник Щитов (**Shield Doc**) — корабль, восстанавливающий до максимально возможного уровня поврежденный корпус у ваших модулей и стационарных объектов.

Сильные стороны: значение этого корабля в обороне трудно переоценить. Один Ремонтный Док, введенный в состав боевой группы, намного продлит срок службы входящих в нее кораблей. Особенно эффективно использование Ремонтного Дока в сражении с вражескими модулями, которые не наносят неисправимых повреждений (например, **Evaser**).

Слабые стороны: бесполезен против оружия, наносящего неисправимые повреждения защитным корпусам модулей и станций (уменьшающего максимально возможный уровень, до которого можно восстановить корпус). А в случае, если вражеские силы очень значительны, Ремонтный Док может просто не успевать ремонтировать вашу технику.

Рефлекторная Пушка (**Reflex Weapon**) — в момент выстрела все вражеские корабли, находящиеся в зоне поражения, получают "удар по корпусу".

Сильные стороны: прекрасно зарекомендовала себя в больших сражениях, где под ее огонь попадают более пяти модулей одновременно.

Слабые стороны: в сражении один на один почти не имеет шансов выжить.

Разрыватель Технологий (**Disruptor Tech**) — разрушает технологическую целостность вражеских кораблей.

Сильные стороны: крайне эффективное оружие против Номад. Номадский Робот-Бомба не сдетонирует, если его технологическая целостность равна нулю, а у покалеченных Аннигиляторных Пушек эффективность стрельбы падает ниже 50%.

Слабые стороны: Технологический Восстановитель землян (**Tech Repair**) без особых проблем быстро исправит весь вред, причиненный Разрывателем Технологий.

ЭМП-Ракетница (**EMP-Launcher**) — на этом корабле в качестве оружия используются электромагнитные заряды. Все корабли, попавшие в область ЭМП-взрыва, получают легкие повреждения корпуса. Зато вражеским роботам ЭМП-Ракетница наносит очень серьезные повреждения.

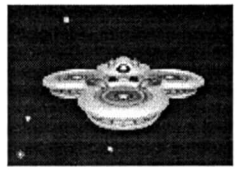
Сильные стороны: одна ЭМП-Ракетница может уничтожить громадное количество вражеских роботов.

Слабые стороны: крайне неэффективна против космических кораблей и стационарных объектов.

Пенетратор (**Penetrator**) — мощный космический корабль, наносящий вражеским модулям тяжелые и неустранимые повреждения корпуса.

Сильные стороны: этот корабль является основным атакующим модулем в составе боевых флотов Компьютрона. Чрезвычайно эффективен в больших сражениях.

Слабые стороны: быстрые роботы могут уклоняться от выстрелов Пенетратора.



Авианосец Компьютрона (**Disruptor Carrier**) — мобильная стартовая площадка для трех истребителей, обладающих большим радиусом действия и вооруженных оружием, разрушающим технологическую целостность вражеских модулей и объектов.

Сильные стороны: превосходное средство для нападения на базу Номад.

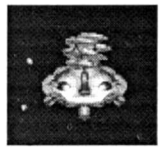
Слабые стороны: Технологический Восстановитель Землян (**Tech Repair**) без особых проблем быстро исправит весь причиненный вред.

Структуры Компьютрона и их продукция

Программатор (**Programming**) — эта структура обучает стоящие вплотную к ней модули Компьютрона, последовательно повышая их уровень до четвертого. Если вы еще не в состоянии производить все компьютроновские модули и структуры, поставьте рядом с Программатором Корабль-Матку и дайте ей время до конца изучить новые технологии.

Сильные стороны: повышает уровень компьютроновских модулей и дает вам доступ ко всей технологической мощи Компьютрона. Это первое, что вам необходимо построить после создания Базы Компьютрона.

Слабые стороны: это не боевая структура.



Технологический Пост (**Techpost**) — стационарное защитное сооружение, стреляющее двумя самонаводящимися зарядами, повреждающими технологическую целостность вражеских модулей и объектов.

Сильные стороны: прекрасное средство защиты от атаки Роботов-Бомб.

Слабые стороны: беззащитна против Нюкеров и авианосцев. К тому же, Технологический Восстановитель Землян (**Tech Repair**) без особых проблем быстро исправит весь причиненный вред.

Телепортал (**Teleportal**) — стационарный объект, способный переместить из любой точки сектора равный ему по размерам космический корабль. Перемещаемый объект мгновенно оказывается рядом с Телепорталом.

Сильные стороны: позволяет "вытаскивать" раненые корабли из боя для проведения ремонта. При взаимодействии с Переключателем Землян может быть особенно эффективен. Сначала к вражеской базе подходит Переключатель, затем он меняется местами с Телепорталом, тут же рядом с Телепорталом появляется сразу девять ваших боевых кораблей, а сам Телепортал снова меняется местами с Переключателем. Если исход сражения складывается не в вашу пользу, то, используя телепортацию, вы в мгновение ока можете вывести из битвы весь свой флот (в том числе и Переключателя).

Слабые стороны: это не боевая структура.

Фабрика Роботов Компьютрона (**Droid Factory**) — строительство этой структуры дает вам возможность создавать боевых роботов Компьютрона. Любой построенный вами робот появляется в непосредственной близости от этого объекта.

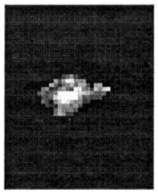
Сильные стороны: роботы являются самым дешевым космическим вооружением, поэтому строительство Фабрики Роботов — единственно правильное решение, если у вас наступил "финансовый кризис" и не хватает солинита или технологического сырья.

Слабые стороны: роботы очень уязвимы для ЭМП-Ракетниц и Спешл Опсов.

КомДроид (**ComDroid**) — небольшой робот, стреляющий самонаводящимися ракетами, повреждающими корпус вражеских модулей и объектов. КомДроид высокого уровня повреждают не только корпус, а и технологическую целостность вражеских космических кораблей, роботов и стационарных структур.

Сильные стороны: очень дешевый.

Слабые стороны: почти беззащитен перед вражескими Спешл Опсами и ЭМП-Ракетницами.



Скрэмблер (**Scrambler**) — робот, стреляющий зарядами, повреждающими корпус вражеских модулей и объектов. Единственный робот, которого не в состоянии засечь стационарные защитные системы.

Сильные стороны: несколько Скрэмблеров, если враг зазевается, способны полностью уничтожить его защитные вышки.

Слабые стороны: не так эффективен в бою, как другие роботы.

Пространствосжиматель (**FoldSpacer**) — мощное оружие, стреляющее зарядами с большой площадью поражения.

Сильные стороны: обычно используется для уничтожения вражеского Корабля-Матки, если удалось установить ее местонахождение.

Слабые стороны: имеет меньший радиус поражения, чем Нюкер Землян.

Сжатие пространства (**FoldSpace**) — перемещение Пространствосжимателя в нужную вам точку сектора.

Сильные стороны: появление такого мощного оружия во время боя будет для врагов очень неприятным сюрпризом.

Слабые стороны: сжатие пространства является дорогостоящей операцией. К тому же, во время боя вы можете потерять Пространствосжиматель.

Космические корабли Номад

База Номад (**Nomad Base**) — завод, производящий космические корабли по технологии Номад. Любой построенный вами космический корабль данного типа появляется в непосредственной близости от этого объекта. Строительство Базы Номад значительно увеличит ваш производственный потенциал.

Сильные стороны: строительство Базы Номад является первым шагом в освоении их технологической мощи. Техника этой цивилизации позволяет вам строить стационарные бомбы, ремонтировать поврежденные двигатели своих кораблей и роботов, быстро перевозить роботов с места на место, запускать мощные космические торпеды, имеющие бесконечный радиус поражения цели. Аннигиляторные Пушки Номад признаны самым разрушительным оружием во Вселенной, поэтому в основе их боевой стратегии лежит нанесение противнику мощных сокрушительных ударов.

Слабые стороны: очень уязвимы для оружия, поражающего технологическую целостность их модулей. Вражеские роботы легко уходят из-под огня Аннигиляторных Пушек.

Разведчик (**Scout**) — боевой космический корабль, стреляющий самонаводящимися зарядами, повреждающими корпус вражеского модуля. Разведчик способен разбить Сжатый Солинит (**Pack Solinite**).

Сильные стороны: Разведчик, со своим самонаводящимся оружием, является прекрасным дополнением к боевому флоту Номад, когда их корабли оказываются лицом к лицу с роботами врага.

Слабые стороны: сравнительно небольшая огневая мощь — Разведчику далеко до таких кораблей, как Стрелок (**Rifleman**) или Огнеразносчик (**Spreadfire**) с их мощными Аннигиляторными Пушками.

Ремонтник Двигателей (**Engine Repair**) — корабль, исправляющий повреждения двигателя у ваших модулей.

Сильные стороны: необходимый компонент любого флота, если есть угроза столкновения с космическими кораблями Триумвирата.

Слабые стороны: в бою совершенно беззащитен и нуждается в постоянной охране.

Роботоперевозчик (**Droid Launcher**) — этот корабль способен вытаскивать ваших роботов из любого места карты. Робот телепортируется в сам Роботоперевозчик. Находясь внутри машины, он защищен от нападений извне прочным корпусом этого корабля, что, впрочем, не мешает ему вести огонь по врагам. В любой момент вы можете высадить робота в космос, причем на довольно приличном расстоянии от Роботоперевозчика.

Сильные стороны: позволяет переправлять роботов через непроходимые участки.

Слабые стороны: без робота внутри не является боевым кораблем.

Огнеразносчик (**Spreadfire**) — мощный боевой корабль, пушки которого наносят тяжелые повреждения корпусу цели.

Сильные стороны: этот модуль наносит врагу очень тяжелые повреждения.

Слабые стороны: Огнеразносчик часто промахивается по вражеским роботам, зато попадает по своим кораблям, оказавшимся на линии огня.

Стрелок (**Rifleman**) — боевой корабль, вооруженный легкими, но очень дальнобойными Аннигиляторными Пушками.

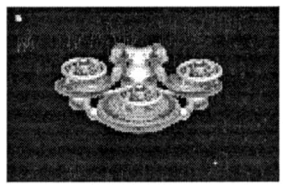
Сильные стороны: чрезвычайно большой радиус поражения врага.

Слабые стороны: часто промахивается по вражеским роботам, зато попадает по своим кораблям, оказавшимся на линии огня.

Точечный Лазер (**Point-Laser**) — космический корабль оборонительного плана, способный сбивать вражеские ракеты и заряды, а также "распугивать" неприятельские истребители, заставляя их разворачиваться к авианосцу до того, как будет истрачен боезапас.

Сильные стороны: лучшее средство защиты от истребителей, номадских Торпед и земных Контроллеров.

Слабые стороны: это не боевой модуль, он не способен нанести повреждение космическому кораблю, роботу или стационарному объекту врага. К тому же, Точечный Лазер способен уничтожить всего одну ракету или заряд из залпа, что делает его бессильным перед нападением мощных кораблей типа РОК4, Огнеразносчика и т. д.



Авианосец Номад (**Nomad Carrier**) — мобильная стартовая площадка для трех истребителей, обладающих большим радиусом действия и вооруженных Аннигиляторными мини-пушками, разрушающими корпус вражеских модулей и объектов.

Сильные стороны: прекрасно зарекомендовал себя при атаках вражеских комплексов (в составе боевой группы), а также при уничтожении стационарных объектов и удаленных космических кораблей и роботов врага.

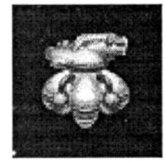
Слабые стороны: очень непрочный, вследствие чего нуждается в постоянной защите.

Структуры Номад

Военная Школа (**Battle School**) — эта структура обучает стоящие вплотную к ней космические корабли и роботы Номад, последовательно повышая их уровень до четвертого. Если вы еще не в состоянии производить все номадские модули и структуры, поставьте рядом с Военной Школой Корабль-Матку и дайте ей время до конца изучить новые технологии.

Сильные стороны: повышает уровень модулей Номад и дает вам доступ ко всей технологической мощи этой цивилизации. Является первым сооружением, которое вам необходимо построить после создания Базы Номад.

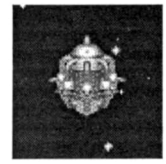
Слабые стороны: это не боевая структура.



Аннигиляторная Пушка (**Mass-Driver**) — стационарное защитное сооружение, стреляющее мощнейшими зарядами, повреждающими корпус вражеских модулей и объектов.

Сильные стороны: в один залп входит огромное количество зарядов. Особенно эффективно применение Аннигиляторных Пушек против крупногабаритных целей.

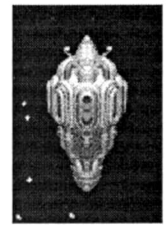
Слабые стороны: Нюкер и Скрэмблер способны уничтожить эту пушку, не получив ни одного повреждения.



Бомба (**Bomb**) — стационарная структура. Чтобы взорвать Бомбу, дважды щелкните левой кнопкой мыши по ее изображению на игровой карте. Сам взрыв очень мощный и наносит крайне тяжелые повреждения всем модулям, оказавшимся по соседству.

Сильные стороны: появление среди врагов во время атаки вашего комплекса Бомбы может обеспечить вам победу.

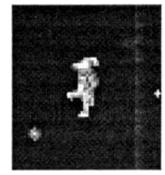
Слабые стороны: после создания Бомбы придется долго ждать, пока индикатор готовности вновь не станет зеленым.



Роботостроитель (**Droid Builder**) — строительство этой структуры дает вам возможность создавать боевых роботов Номад. Любой построенный вами робот появляется в непосредственной близости от этого объекта.

Сильные стороны: роботы являются самым дешевым космическим вооружением, поэтому строительство Фабрики роботов — единственно правильное решение, если у вас наступил "финансовый кризис" и не хватает солинита или технологического сырья. Массовая атака роботов, если противник не готов к ней и не имеет достаточного запаса "противоядия" гарантированно принесет вам успех.

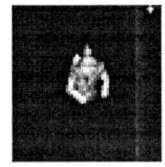
Слабые стороны: роботы очень уязвимы для ЭМП-Ракетниц и Спешл Опсов.



Батлмех (**Battlemech**) — небольшой робот, стреляющий самонаводящимися ракетами, повреждающими корпус вражеских модулей и объектов. Батлмехи высокого уровня наносят значительно более тяжелые повреждения врагам, чем их неопытные собратья.

Сильные стороны: очень дешевый.

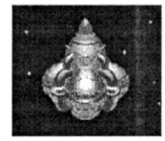
Слабые стороны: почти беззащитен перед вражескими Спешл Опсами и ЭМП-Ракетницами.



Робот-Бомба (**Bomb Droid**) — робот, стреляющий зарядами, повреждающими корпус вражеских модулей и объектов. В момент уничтожения Робота-Бомбы, если не разрушена его технологическая целостность, раздается мощный взрыв, наносящий всем соседним объектам крайне тяжелые повреждения.

Сильные стороны: перемещаемые при помощи Роботоперевозчика в самую гущу врагов, эти роботы могут доставить им такое количество проблем, что "ни в сказке сказать, ни пером описать".

Слабые стороны: почти беззащитен перед вражескими Спешл Опсами и ЭМП-Ракетницами. Если уничтожена его технологическая целостность, то этот робот при уничтожении не взрывается.



Торпедная База (**Torpedo Base**) — структура, позволяющая вам создавать и запускать Торпеды.

Сильные стороны: бесконечный радиус действия.

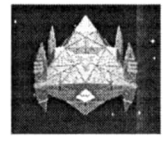
Слабые стороны: это не боевая структура.

Торпеда (**Torpedo**) — очень мощная ракета объемного взрыва. Наносит крайне тяжелые повреждения корпусам вражеских модулей и структур. Вам требуется только указать точку назначения — Торпеда, начав свой путь от Торпедной Базы и пролетев хоть через весь сектор галактики, нанесет врагам немалые повреждения.

Сильные стороны: позволяет наносить удары в тылу врага, куда не могут проникнуть ваши боевые корабли и роботы. Также очень много пользы принесет во время открытого сражения.

Слабые стороны: очень дорогостоящее оружие. К тому же, враг может построить несколько Точечных Лазеров для защиты своих тылов (даже один Точечный Лазер легко уничтожает Торпеду, если та оказывается в зоне досягаемости).

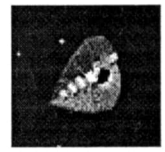
Космические корабли Триумвирата



База Триумвирата (**Triumverite Base**) — завод, производящий космические корабли по технологии Триумвирата. Любой построенный вами космический корабль данного типа появляется в непосредственной близости от этого объекта. Строительство Базы Триумвирата значительно увеличит ваш производственный потенциал.

Сильные стороны: строительство Базы Триумвирата является первым шагом в освоении их технологической мощи. Техника этой цивилизации позволяет вам ремонтировать поврежденные системы управления своих кораблей и роботов, выводить из строя двигатели на вражеских кораблях, использовать технологию невидимости и модернизировать свои модули и объекты, улучшая их технические характеристики. Боевая стратегия этой цивилизации строится на двух принципах: обмане врага и наращивании мощи своих кораблей и роботов путем многократной модернизации.

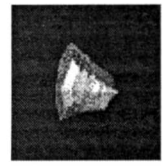
Слабые стороны: не имеют средств защиты от Торпед, их роботы крайне быстро уничтожаются Спешл Опсами, а наносимые их оружием повреждения двигателей без проблем исправляются Ремонтником Двигателей Номад.



Три-Разведчик (**Tri-Scout**) — боевой космический корабль, стреляющий самонаводящимися зарядами плазмы, повреждающими корпус вражеского модуля. Три-Разведчик способен разбить Сжатый Солинит (**Pack Solinite**).

Сильные стороны: Три-Разведчик, со своим самонаводящимся оружием, является очень полезным при борьбе с роботами врага, так как это единственный космический корабль Триумвирата, имеющий на своем борту самонаводящееся оружие.

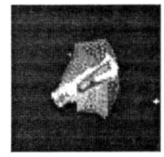
Слабые стороны: сравнительно небольшая огневая мощь.



Ре-Мастер (**Re-Master**) — корабль, исправляющий повреждения систем управления у ваших модулей.

Сильные стороны: необходимый компонент любого флота, если есть угроза столкновения с космическими кораблями Землян. Один Ре-Мастер высокого уровня может свести на нет все усилия целого флота Инфильтраторов и не допустить захвата Землянами ваших кораблей.

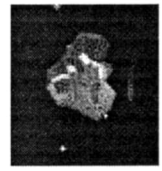
Слабые стороны: в бою совершенно беззащитен и нуждается в постоянной охране.



Шалун (**Harasser**) — боевой космический корабль, на борту которого стоят дальнобойные плазменные пушки, разрушающие корпус у вражеских кораблей и роботов.

Сильные стороны: очень полезен при обстреле стационарных защитных структур. При грамотном взаимодействии с Авианосцем Триумвирата можно добиться потрясающих результатов, ведь радиус поражения у пушек Шалуна сравним с радиусом досягаемости истребителей авианосца высокого уровня.

Слабые стороны: очень уязвим перед роботами и не приспособлен для сражений "врукопашную".

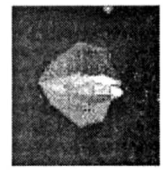


Невидимка (**Cloaker**) — боевой корабль, невидимый на мини-карте противника. Вооружен плазменными пушками, разрушающими корпус у вражеских кораблей и роботов.

Сильные стороны: появление группы Невидимок в самом тылу может стать для врага чрезвычайно неприятным сюрпризом. Для достижения максималь-

ного эффекта используйте корабли этого типа в комбинации с Переключателем землян и компьютроновским Телепорталом.

Слабые стороны: пушки сравнительно слабые, так как большая часть вырабатываемой генераторами энергии уходит на обеспечение невидимости и на нейтрализацию сканеров противника.



Стиратель (**Obliterator**) — боевой космический корабль, мощные энергетические установки которого выводят из строя двигатели у вражеских кораблей и роботов.

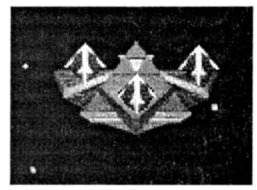
Сильные стороны: делает вражеские модули неповоротливыми и беззащитными против атак Шалуна, Авианосцев или Омни-Истребителей. Великолепно зарекомендовал себя при штурмах вражеских баз.

Слабые стороны: напрочь теряет свою эффективность, если в составе флота врага есть Ремонтники Двигателей.

Опустошитель (**Devastator**) — боевой космический корабль, на борту которого стоят плазменные пушки, стреляющие зарядами высокой мощности, которые разрушают корпус у вражеских кораблей и роботов.

Сильные стороны: быстро расправляется с приличным количеством боевых роботов неприятеля, очень полезен в больших сражениях, так как, несмотря на свою мощность, не наносит повреждений другим вашим кораблям. Когда плазменный сгусток попадает в ваш собственный модуль, эффект распыления плазмы увеличивает максимально возможную прочность систем управления этого корабля. Таким образом, используя Опустошителя совместно с Ре-Мастером и земной Мишенью, вы можете увеличить прочность систем управления у всех своих модулей до максимально возможной отметки.

Слабые стороны: эффективен только в составе большого флота.



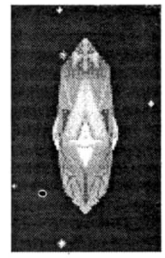
Авианосец Триумвирата (**Obliterati**) — мобильная стартовая площадка для трех истребителей, обладающих большим радиусом действия и вооруженных пушками, разрушающими двигатели у вражеских модулей и объектов.

Сильные стороны: прекрасно зарекомендовал себя в защите — Истребители быстро обездвиживают врага и уничтожают его, не дав даже посмотреть на расположение вашей базы. Очень эффективно использование таких авианосцев в комбинации с Шалунами и земными Инфильтраторами.

Слабые стороны: очень непрочный, вследствие чего нуждается в постоянной защите.

Структуры Триумвирата и их продукция

Эдуплекс (**Eduplex**) — эта структура обучает стоящие вплотную к ней космические корабли и роботы Триумвирата, последовательно повышая их уровень до четвертого. Если вы еще не в состо-



янии производить все триумвиратские модули и структуры, поставьте рядом с Эдуплексом Корабль-Матку и дайте ей время до конца изучить новые технологии.

Сильные стороны: повышает уровень модулей Триумвирата и дает вам доступ ко всей технологической мощи этой цивилизации. Является первым сооружением, которое вам необходимо построить после создания Базы Триумвирата.

Слабые стороны: это не боевая структура.

Стиралка (**Obliteroid**) — стационарное защитное сооружение, стреляющее тремя мощнейшими плазменными зарядами, повреждающими двигатели вражеских модулей и объектов.

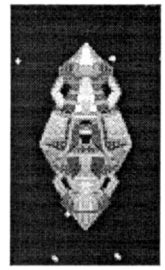
Сильные стороны: не позволяет вражеским модулям подойти к вашей базе, очень эффективна против других защитных сооружений.

Слабые стороны: Нюкер и Скрэмблер способны уничтожить эту пушку, не получив ни одного повреждения, а Ремонтник Двигателей без особых проблем исправит нанесенный ею вред.

Омни-Истребитель (**Omni-Fighter**) — большой истребитель, взлетающий со стационарной площадки, неуязвимый для Точечных Лазеров неприятеля, обладающий огромным радиусом действия и вооруженный плазменными пушками, повреждающими двигатели вражеских космических кораблей и роботов.

Сильные стороны: Омни-Истребитель прекрасно смотрится при защите вашей базы, особенно если его использовать в комбинации с другими космическими кораблями и структурами, повреждающими двигатели вражеских кораблей. При помощи Переключателя Землян, вы можете переместить стартовую площадку Омни-Истребителя в любую точку карты.

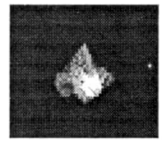
Слабые стороны: его пушки довольно слабы, поэтому на уничтожение неприятеля уходит достаточно много времени.



Дройдиум (**Droidium**) — строительство этой структуры дает вам возможность создавать боевых роботов Триумвирата. Любой построенный вами робот появляется в непосредственной близости от этого объекта.

Сильные стороны: роботы являются самым дешевым космическим вооружением, поэтому строительство Фабрики роботов — единственно правильное решение, если у вас наступил "финансовый кризис".

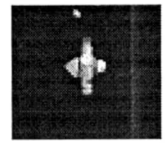
Слабые стороны: как только противник поймет, что вы начали массовое производство роботов, он может начать производство ЭМП-Ракетниц и Спешл Опсов, даже небольшое количество которых легко справится с ордой роботов.



Окулоид (**Oculoid**) — небольшой робот, стреляющий самонаводящимися плазменными зарядами, повреждающими корпус вражеских модулей и объектов. Окулоид высокого уровня получает возможность наносить повреждения двигателям вражеских объектов.

Сильные стороны: очень дешевый.

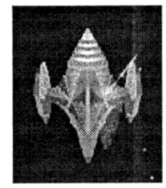
Слабые стороны: почти беззащитен перед вражескими Спешл Опсами и ЭМП-Ракетницами.



Эвазер (**Evaser**) — робот, стреляющий плазменными зарядами, повреждающими корпус вражеских модулей и объектов. Единственный робот, которого не в состоянии засечь сканеры космических кораблей противника — только стационарные защитные структуры, истребители или другие роботы способны атаковать его.

Сильные стороны: десяток-другой Эвазеров прекрасно справятся с защитой подступов к вашей базе.

Слабые стороны: не эффективен в бою против вражеских роботов.



Ремонтная матрица (**Repair Matrix**) — структура, позволяющая вам создавать и запускать Всечинилки.

Сильные стороны: увеличивает и текущие, и максимальные значения для ВСЕХ характеристик "живучести" ваших модулей и объектов. Имеет бесконечный радиус действия, что позволяет вам ремонтировать модули в момент боя в любой точке сектора.

Слабые стороны: это не боевая структура.

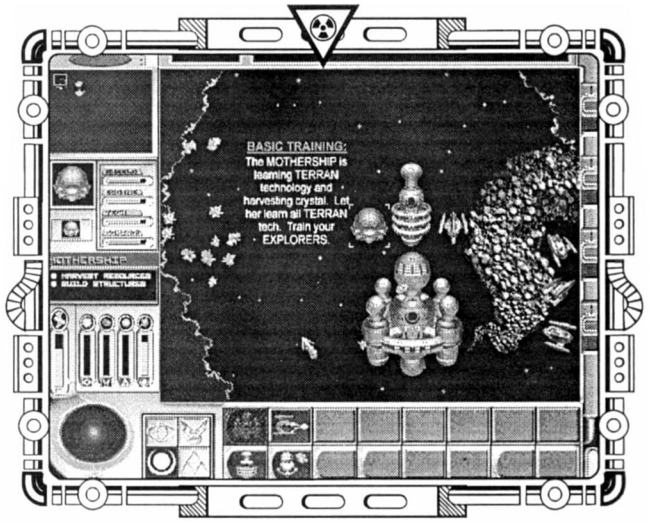
Всечинилка (**Omni-Repair**) — мощный плазменный заряд, восстанавливающий жизнеспособность ваших модулей и объектов. Используя Всечинилку, вы можете сделать ваши космические корабли и роботы невероятно прочными и живучими. Вам требуется только указать точку назначения — и все попавшие под плазменный удар модули конкретно "подлечатся".

Сильные стороны: прекрасный инструмент для создания "непобедимой армады".

Слабые стороны: очень дорогостоящее оружие, нет смысла модернизировать один модуль — только большую группу.

Учебная миссия (Basic Training), основные принципы игры

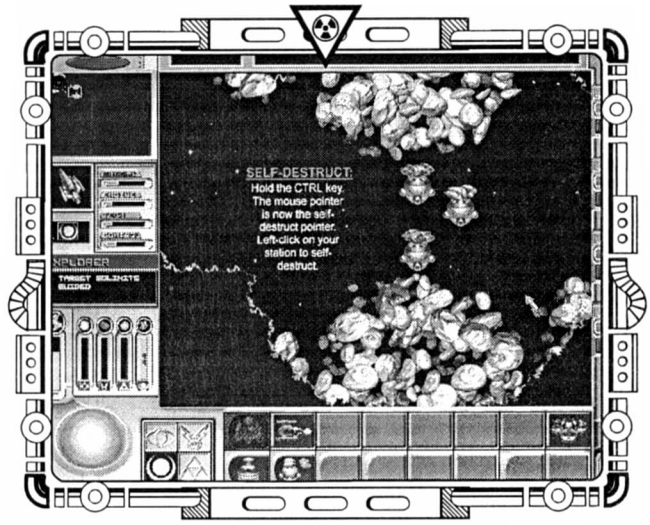
Итак, вы ознакомились с теоретической частью "Курса молодого бойца-космореволюционера", теперь пришла пора применить полученные знания на практике. Не надо пугаться, резкой перемены стиля вам почувствовать все равно не удастся, так как текстовые советы-рекомендации достаточно ненавязчиво будут присутствовать прямо на игровой карте, нисколько не мешая ведению боевых действий. Первое такое нравоучение просто-напросто разъясняет ситуацию на только что засветившемся экране: "Корабль-Матка изучает земные технологии и собирает кристаллы. Дайте ей научиться всему, чему только можно, а пока она это делает, потренируйте ваших Исследователей."



Учеба полным ходом.

Сам Корабль-Матка (уменьшительно-ласкательное прозвище "мама") — это почти круглый объект, стоящий прямо в центре экрана в рамке. Загадочные действия, производимые им, легко объясняются строчками вступления: она собирает близко расположенные кристаллы (технологическое сырье Землян) и попутно обучается у Академии. Пока ничего не делайте, только понаблюдайте за изменениями на экране — по мере обучения "мамы" в нижней части экрана начинают заполняться изображениями космических кораблей и объектов пустовавшие до сих пор производственные кнопки. Переведя указатель мыши на понравившийся вам значок-изображение, вы можете прочесть название соответствующего этой кнопке модуля (объекта) и краткий список его особенностей в окне характеристик на справочной панели. Если, наведя на кнопку указатель, щелкнуть левой кнопкой мыши, то вы создадите выбранный объект (при условии, что позволяют средства и состояние индикатора готовности).

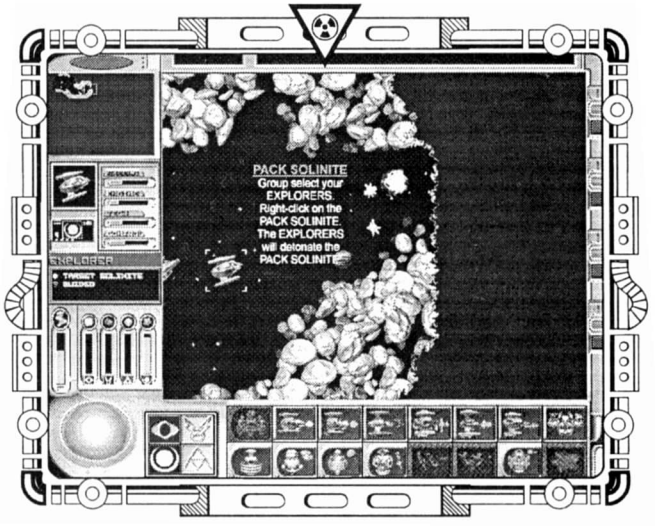
Обучение "мамы" строительству новых модулей и объектов — процесс достаточно долгий, точные науки даются ей с большим трудом, так что оставьте на время в покое великовозрастную ученицу, а свое внимание перенесите на последнее предложение текстовой подсказки. Пока вы соображали, что да как, один из ваших Исследователей уже обогнал своих собратьев по уровню напичканности "чудесами техники" и стал значительно более мощным. Речь идет, конечно, о космическом корабле, стоящем рядом с Академией. Именно это здание (и подобные ему у других цивилизаций) помогут сделать вам из толпы сброда первого уровня квалифицированных бойцов. Чтобы начать обучение, достаточно подогнать слаборазвитые модули вплотную к Академии, для чего можно просто направить их туда по одному, а можно освободить себя от мелочной суеты и, объединив модули в группу, дать им команду "напасть" на здание Академии, щелкнув правой кнопкой мыши по его изображению на игровой карте. Космические корабли и роботы, не способные по каким-либо причинам выполнить ваш приказ и атаковать цель (в данном случае потому, что атака собственных объектов, за исключением Мишени, запрещена), просто приблизятся к ней на минимальное расстояние. Процесс мирного обучения модулей будет продолжаться вплоть до обретения ими четвертого уровня, визуально это выражается в мигании бликов слева направо на корпусах обучаемых машин и редкими вспышками надписи **Level Up**. Как только блики перестали появляться — обучение закончено. Теперь уровень машин можно поднять или непосредственно в бою или "на стрельбах". Последнее — только за отдельную плату: в нижнем ряду производственной панели третья кнопка поможет вам сделать учебную Мишень. Это единственный ваш объект, который можно атаковать своими модулями. При этом их технический уровень повышается вплоть до максимально возможного, седьмого.



Боевые роботы не колеблются.

Теперь давайте опять вернемся к нашей беззаветной труженице "маме". За время вынужденной стоянки у Академии она уже успела собрать все доступные оттуда кристаллы и куски солинита. Если все премудрости академических наук уже пройдены, на производственной панели, кроме производственных кнопок активизировалась еще и вторая кнопка в блоке "технологический режим", отвечающая за технологии Компьютрона, то самое время "взять в руки космические ложки — ракета до обеда на Землю не вернется", а лишний запас технологического сырья и солинита не помешает. Передвиньте "маму" поближе к скоплению кристаллов — дальше она все сделает сама, лишь бы ресурсы находились в поле ее зрения. Теперь, забегая вперед, сообщим вам, что пришло время пополнить запас солинита. Этот на редкость полезный продукт часто бывает упакован в одну большую звезду. Отправляйте одного или сразу всех своих Исследователей вперед по туннелю на поиски. Неподалеку от основного комплекса дорогу разведгруппе преградят ваши же собственные стационарные Ракетные Базы, заботливо установленные прямо поперек коридора. С этой бедой легко можно справиться, о чем говорит надпись на Игровой карте: "Самоликвидация: при использовании клавиши Ctrl возможна самоликвидация ваших стационарных объектов — удерживая ее, наведите указатель мыши на изображение уничтожаемой структуры на игровой карте и щелкните левой кнопкой мыши."

Как видите, все очень просто. После уничтожения космического корабля или стационарного объекта (неважно, произошло это в бою, или в случае самоликвидации своей собственной структуры) на месте его гибели остается небольшое количество исходных материалов — технологическое сырье и солинит. Однако, если вы думаете серьезно поправить свое материальное положение за счет уничтожения собственных объектов, то "обломитесь" — разница между реальной стоимостью объекта и тем мизером, что остается после его уничтожения, огромна, так что не стоит выгадывать копеечную прибыль и взрывать ненужные вам в данный момент структуры — когда-нибудь они вновь могут пригодиться. Да и вообще, уничтожать свои войска и защитные укрепления недостойно великого полководца. На некоторые жертвы можно пойти в случае полного отсутствия ресурсов и невозможности выполнить задание имеющимися силами, но только в исключительных случаях. Так что старайтесь не доводить до нулевой отметки запас технологического сырья и солинита — выбираться из кризисных ситуаций значительно тяжелее, чем постоянно держать под контролем собственные расходы. Самый распространенный случай ликвидации собственных объектов — исправление ошибок и неточностей при установке стационарных модулей. Если небольшие объекты (вроде защитных вышек) можно передвигать с места на место при помощи такого экзотического космического корабля, как Переключатель (**Switcher**),



В космосе становится тесно.

то более громоздкие сооружения, после того, как вы обнаружите, что перекрыли ими подходы к другим объектам, останется только взорвать.

Но вернемся к нашим Исследователям. В данный момент не тратьте время на создание Переключателя и на "перетаскивание" Ракетных Баз — достаточно дать им команду самоуничтожиться. Немного продвинув разведгруппу вперед по освободившемуся коридору, вы обнаружите новое препятствие в виде двух больших звезд и новую инструкцию: "Скомандуйте группе ваших Исследователей атаковать Сжатый Солинит, щелкнув правой кнопкой мыши по его изображению на игровой карте. Исследователи разобьют его на мелкие куски, доступные для переработки."

Сделайте все, как советуют мудрые учителя, и на месте больших звезд засветится целая россыпь солинита. Теперь, казалось бы, чего проще, надо подогнать "маму" поближе и "собрать урожай". Однако, вспомните мудрую мысль Наполеона XIV: "Сначала война, потом удовольствие." А если где-то неподалеку спрятались враги? Подставлять "маму" под вражеские пули — дело абсолютно ненужное и очень опасное, поэтому все операции по сбору полезных космических ископаемых должны осуществляться на проверенной территории, очищенной от вражеского присутствия. Не забывайте о возможности существования у врагов такого страшного оружия, как Контроллер, Торпеды и Пространствосжиматель, которое обладает бесконечным радиусом действия.

Теперь настало время опробовать все различные виды оружия из доступного вам арсенала — все равно четыре изначально данных вам Исследователя не смогут разбить всех врагов без дополнительной поддержки. Свежеиспеченные модули необходимо сразу "доводить до ума" в Академии и отправлять на передовую, где скоро развернутся жаркие бои. Набрав рекрутов в достаточном количестве, можно объединить все силы в команду и двинуться дальше вправо. Там ваших воинов давно ждут вражеские силы Компьютрона, охраняющие большое скопление газовых аномалий (это технологическое сырье Компьютрона), которые необходимы вам для дальнейшего развития. Обо всем этом можно узнать из текстового комментария на экране: "Другие цивилизации: когда ваш Корабль-Матка стоит по соседству с университетом (у Землян это Академия, у Компьютрона — Программатор, у Номад — Военная Школа, у Триумвирата — Эдуплекс), она изучает новые технологии. Последнее, что она сможет получить — возможность строительства базы еще одной из внеземных цивилизаций."

Судя по всему, обучение в космическом мире происходит примерно так же, как и в российских высших учебных заведениях — по методу диффузии: отправляясь спать, кладешь конспект

под подушку, и за время сна (как-никак, восемь часов) из тетради прямиком в голову успевает перетечь изрядное количество знаний.

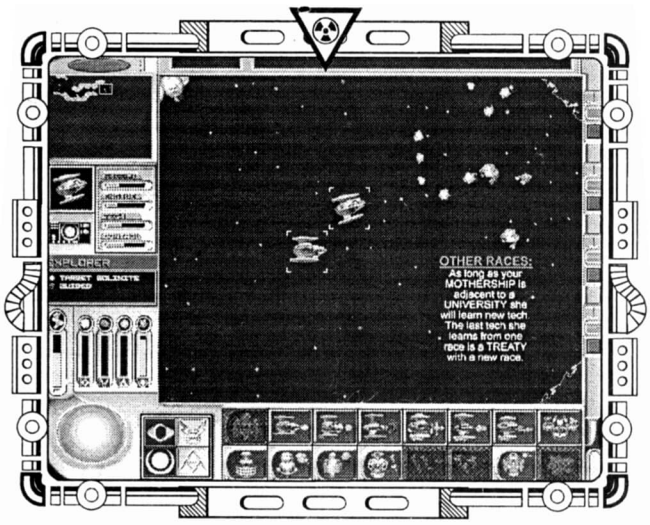
Внимание !!! Метод диффузии не допускает использования оригиналов и ксерокопий чужих конспектов.

"Мама", хоть и не голубых кровей, по техпаспорту все же русская, поэтому такой стиль обучения ей подходит — потолкалась немного рядом с "умным" зданием, глядишь, и сама кой-чему научилась.

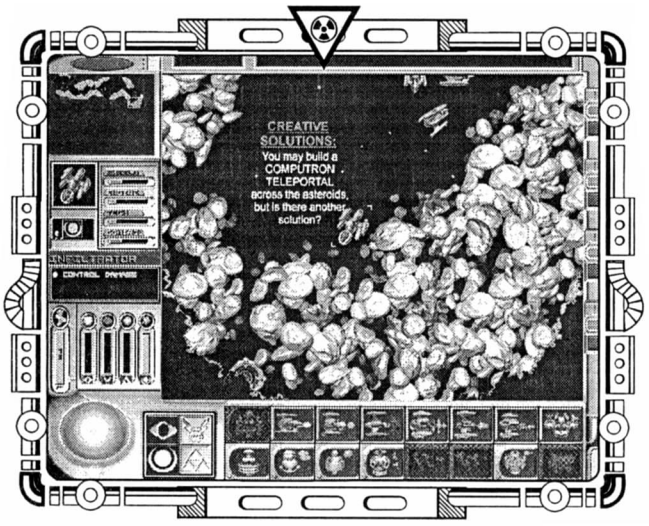
Своим могучим войском разбейте разрозненные боевые части врага и обшарьте всю окрестную территорию. Теперь, когда внезапного нападения ожидать не приходится (теоретически, оно, конечно, возможно, но ведь это всего лишь тренировочная миссия), подгоните "маму" поближе к основному войску, следя за тем, чтобы она успевала собирать попадающиеся по дороге ресурсы. Поскольку миссия более учебная, чем боевая, вы можете построить Базу Компьютрона рядом с местом скопления газовых аномалий, совмещая процесс строительства со сбором ресурсов. Если вы поступили именно так, то следующим объектом, который вы должны построить, является Программатор — сооружение, по своим свойствам аналогичное земной Академии. Пройдя полный курс обучения, "мама" научится созданию всей техники Компьютрона и строительству базы еще одной цивилизации — Номад.

Для дальнейшего развития необходимо найти третий вид технологического сырья — радиоактивные астероиды, но как раз их-то поблизости и нет. Зато есть еще одна инструкция: "Вы можете построить компьютроновский Телепортал, чтобы перебраться через пояс астероидов, но, может быть, есть другое решение?"

Конечно, есть, иначе зачем был задан этот вопрос? Путей решения проблемы очень много. Самый запутанный состоит в том, чтобы, подогнав "маму" к краю каменного барьера, построить на другой его стороне Ракетную Базу (а вдруг там враги?). Вслед за этим активизируйте Переключатель (или постройте его, если до сих пор не сделали этого) и поменяйте его местами с только что построенной Ракетной Базой, щелкнув по ее изображению на игровой карте правой кнопкой мыши. Теперь можно провести небольшую разведку незнакомой местности по ту сторону барьера и, убедившись в ее безопасности, обменять Переключателя на "маму". Как только Корабль-Матка окажется с другой стороны пояса астероидов, вы можете возводить необходимые вам сооружения на новом месте и развивать свои колонии по уже известному



Враги неподалеку.



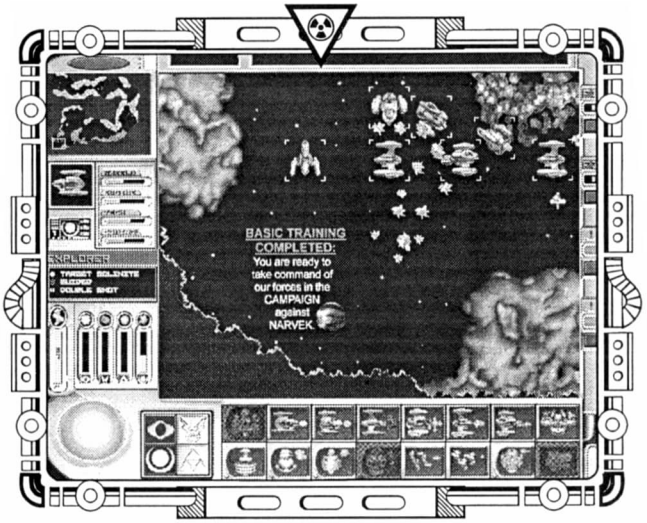
Отдайте правильный приказ.

сценарию. Существенным недостатком этого способа действий является полная потеря военной техники, которую приходится бросать на уже захваченной территории. Именно поэтому второй путь решения возникшей проблемы является гораздо более приемлемым. Подгоните "маму" к краю барьера и постройте на другой его стороне Телепортал Компьютрона. При помощи этого объекта можно переслать на новую территорию всю технику, которую вы успели выпустить, за исключением авианосцев (они очень большие) и роботов (для их телепортации у Номад существуют специальные мобильные телепорталы, называемые Роботоперевозчиками — **Droid Launcher**). Если комбинировать возможности Телепортала и Переключателя, то можно переправить в любую точку сектора и небольшие стационарные объекты, вроде защитных вышек.

Единственное неудобство, поджидающее вас впереди — место, куда вы можете установить свой Телепортал, уже занято подобным вражеским агрегатом. И здесь имеется два варианта решения проблемы — вражеский объект можно уничтожить, безжалостно расстреляв беззащитную структуру, а можно поступить умнее — захватить Телепортал неприятеля. Ведь в вашем распоряжении имеются такие замечательные боевые космические корабли, как Инфильтраторы, выводящие из строя системы управления вражеских объектов и перенастраивающие их на восприятие ваших команд. Грамотное использование такого опасного оружия может превратить вашу армию в почти непобедимый монолит, заставляющий вражеские модули драться друг с другом вместо того, чтобы нападать на вас. Ну а небоевые модули и объекты, вроде Телепорталов или Точечных Лазеров, просто грех не сделать своей собственностью силами одного-двух Инфильтраторов.

Справившись с переправой, начинайте постепенную разведку местности, стараясь не заходить слишком далеко влево. Почти у самого Телепортала вы сможете обнаружить большое скопление технологического сырья в виде вращающихся красных лепешек — это и есть так необходимые вам радиоактивные астероиды. Еще ниже, в углублении каменного мешка недалеко от правого нижнего угла данного сектора галактики, имеется большое поле, забитое пульсирующей плазмой — это технологическое сырье Триумвирата. Поскольку врагов в полузамкнутом пространстве нет, можно заняться строительством баз новых цивилизаций и дальнейшим обучением "мамы", но лучше не форсировать события и подождать с этим важным шагом. Дело в том, что дальше для ведения боевых действий вам очень пригодятся авианосцы, а проход влево между двумя каменными стенами очень узок для этих громоздких космических кораблей. Впереди вас ждет серьезное сражение с признанными мастерами разламывания корпусов ваших модулей, цивилизацией Номад, так что, если вы еще не наштамповали на

Базе Компьютрона техники на все случаи жизни, послушайтесь доброго совета — сделайте один-два Ремонтных Дока (**Shield DOC**), эти полезные корабли точно не будут простаивать без дела. Теперь наведите порядок в рядах своей ударной группы, увеличьте ее, если не уверены в собственных силах, и потихоньку двигайте всю орду влево, осуществляя разведку быстрыми роботами или Исследователями. В бою главное — не распылять силы и не оставлять безнаказанными выпады дальнобойной техники врага. В конце концов, эта база еще не так сильна, чтобы оказать вам серьезное сопротивление, поэтому особых проблем с уничтожением всех враждебных вам Номад возникнуть не должно.

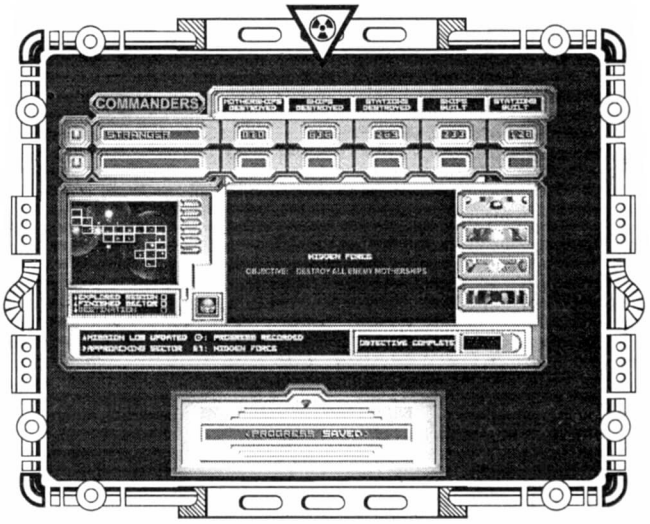


Резервы накоплены - пора бросать их в бой.

В ваших тылах не осталось ни одного врага, так что пришло время потрудиться "маме". Пусть она соберет все имеющиеся ресурсы и тут же приступает к строительству новых объектов. Чтобы обучение "мамы" новым технологиям происходило "в темпе быстрого фокстрота", постройте Военные Школы (а затем и Эдуплексы) с двух сторон от нее. Между прочим, в этом коридоре между двумя обучающими центрами подготовка боевых машин также будет проходить вдвое быстрее.

Техника последней из четырех цивилизаций (Триумвирата) — наиболее мощная из доступной вам. Многие их боевые корабли и роботы оснащены плазменными пушками, выводящими из строя двигатели вражеских кораблей. При этом машины становятся менее подвижными и, как следствие, быстрее погибают от точных ударов. Кроме этого, у них есть особый род пехотинцев-роботов, которых невозможно увидеть при помощи сканеров, установленных на боевых кораблях. Для успешного штурма базы таких коварных противников необходимо соответствующим образом подготовить свое войско. Для борьбы с вражескими роботами создайте отдельную пехотную часть. Лучше, если в ее состав войдут Спешл Опсы, которых можно перегнать от Базы Землян на передовую при помощи Роботоперевозчика — сделав нового робота, активизируйте Роботоперевозчика, наведите указатель на робота, щелкните правой кнопкой мыши, наведите указатель на пустое место на игровой карте неподалеку от Роботоперевозчика и снова щелкните правой кнопкой мыши. Для большей эффективности объедините роботов-пехотинцев в команду. Чтобы уменьшить воздействие вражеского оружия на свои собственные модули, изготовьте парочку номадских Ремонтников Двигателей (**Engine Repair**). Тщательно спланировав предстоящую атаку, бросайте свои силы в бой: роботов — вперед через узкий коридор между каменными стенами и слегка вверх, где находится вражеский Дройдиум (**Droidium**), выпускающий зловредных роботов, а боевую технику и ремонтников вперед и вниз, где расположены основные защитные укрепления Триумвирата. Как только вы перестреляете все вражеские модули-объекты, учебная миссия будет считаться выполненной, даже если вы и не изучили

все технологии и не собрали все ресурсы. Что ж, в этом есть смысл — главное в этой игре — уметь достойно сражаться и побеждать в боях, так что скорее завершайте кровавую жатву первой вступительной миссии и читайте последний текстовый комментарий в левом нижнем углу карты: "Тренировочное задание выполнено. Вы готовы принять командование нашими силами в военной кампании против Нарвека."



Внутриигровое меню.

Кампания

Кампания автоматически записывается каждый раз, когда ваш Корабль-Матка входит в гиперпространство. Чтобы осуществить гиперпространственный прыжок в соседний сектор галактики, направьте "маму" в область зеленого свечения на границе экрана.

Перед проникновении в сектор на экране возникает статистическая панель, где содержится информация по самому сектору (номер, боевая задача, цивилизация-владелец), а также игровая статистика (сколько уничтожено Кораблей-Маток, сколько обычных кораблей, сколько станций и сколько построено вами боевых кораблей и станций).

Внимание!!! Только Корабль-Матка может войти в гиперпространство!

При игре вдвоем, если в гиперпространство входит одна из "мам", то и вторая автоматически "ныряет" туда же.

Если Корабль-Матка уничтожен, вы возвращаетесь в меню выбора кампании и можете продолжить игру с момента, когда ваша "мама" последний раз вошла в гиперпространство.

Переходя из сектора в сектор, вы вовсе не теряете свои остающиеся сооружения и войска, поэтому, чтобы записать игру, совершите гиперпространственный прыжок в соседний безопасный сектор, где вы уже побывали и перебили всех врагов. Но, имейте в виду, при этом в секторе уменьшается запас ресурсов.

Звездная команда (Star Command HQ)

Сектор: 32.

Владения: Землян.

Цель: уничтожить Мегаракетную Базу (**Destroy The Megamissile Base**).

Итак, давайте начнем великую военную кампанию, этот крестовый поход земных сил добра ради восстановления справедливости и правопорядка в галактике. Вам поручено возглавить

армию Землян, суровую и беспощадную к врагам (сама армия прилагается). Кроме двух Ракетных Баз (которые совсем скоро понадобятся, причем, как ни странно, не для обороны, а для атаки), в вашем распоряжении — целое войско достаточно мощных вояк, среди которых имеются и космические корабли, и боевые роботы. При первом взгляде на экран вы их не увидите (там только "мама", собирающая ресурсы), но достаточно переместить игровую карту чуть ниже и правее, и все встанет на свои места — Земная База, защитные вышки, мощная техника четвертого уровня, отряд роботов пятого и шестого уровней — это ли не олицетворение боевой мощи?! Если учесть, что в этой миссии против вас сражаются небольшие, слабо организованные силы Номад и горстка забывших честь и совесть Землян, переметнувшихся к Ахкун Веку, то исход войны в этом секторе предугадать не сложно. Однако помните, что это первое задание, и от того, насколько успешно вы с ним справитесь, зависит ваша дальнейшая карьера.

Начать стоит с обучения. Пока "мама" собирает технологическое сырье Землян, необходимое для производства новых модулей, постройте рядом с ней Академию —параллельно с приятным процессом сбора кристаллов и солинита пойдет и обучение новым знаниям. После этого можно взять пару Исследователей и двинуть их слегка выше первичного места дислокации. Совсем рядом с вашей базой, по соседству с богатым скоплением кристаллов, находятся два Сжатых Солинита, которые после атаки Исследователей быстро превратятся в кучу сырья. На этом первоочередную задачу обеспечения "мамы" ресурсами можно считать решенной, поэтому все внимание перенесите на правый край галактического сектора, где, как показано на мини-карте, имеется открытый участок с установленной Мишенью. Стоит запомнить на будущее, что такие намеки обычно даются не просто так, а со вполне определенной целью. В данном случае, например, Мишень стоит в замкнутой области, ограниченной поясом астероидов, и попасть в нее можно только при помощи такого экзотического средства, как Телепортал. Но... у нас есть пресловутая Мишень, а значит, поменяв ее на Переключатель, можно проникнуть в "каменный мешок", не возводя внутри него компьютроновский Телепортал (на который, между прочим, еще и нет средств — отсутствует запас газовых аномалий, да и сама компьютроновская технология еще не изучена). Перед тем как лезть в самое пекло, выполните маленькое указание: отметьте Переключатель и оформите его на Панели управления командами как отдельную команду. Дальнейшие действия потребуют быстрой реакции, а искать каждый раз Переключатель на карте, чтобы активизировать его, вовсе не так просто, как кажется, особенно без должной тренировки. Проведя эту операцию, меняйте Переключатель на Мишень и начинайте им медленную пошаговую разведку местности влево от края каменного барьера. Как только вы увидите вражеские модули или заметите, что вас атакуют, быстро уводите Переключатель на исходную позицию и тут же меняйте его местами с одной из Ракетных Баз (все пространственные перемещения лучше производить при помощи мини-карты). Самый лучший вариант развития событий получится, если на вызов Переключателя откликнутся три-четыре робота-пехотинца Номад — в этом случае Ракетная База в силах отразить атаку врага без дополнительной поддержки. Если же в бой вступят вражеские космические корабли, то контроль за ситуацией стоит усилить. Снова готовьтесь активизировать Переключатель, не выпуская из поля зрения показатели состояния воюющей защитной вышки, и, как только она окажется близка к полному уничтожению, меняйте ее обратно на Переключатель, а того тут же на вторую вышку. Если и это вдруг не поможет (совсем невероятно!), то меняйте и эту вышку (когда ее тяжело ранят) при помощи Переключателя на РОК4. Когда-нибудь врагу надоест атаковать ваши постоянно поступающие свежие силы, и настанет ваша очередь перейти

в наступление. Всего в замкнутом контуре у Номад, кроме пары зданий, имеются пяток роботов, два Разведчика и Точечный Лазер (новых модулей он не производит), так что прикидывайте сами, хватит ли сил у вашего космического корабля, находящегося там, чтобы завершить начатое дело, или необходимо провести еще одну замену.

После расправы с вражеской базой неплохо бы вспомнить о цели миссии и посвятить несколько минут выполнению боевого задания. Не беда, что почти все космические корабли уже слегка потрепаны в боях. У вас есть еще полтора десятка роботов, а это сила, способная заставить дрожать от страха даже камни, окружающие вашу базу, а не то что жалкие остатки врагов в этом секторе. Быстрый рейд вверх — и вы окажетесь прямо посреди горстки вражеский пехоты, которая вряд ли успеет сказать хором "Спасите!" хотя бы один раз. Теперь всем отрядом двигайтесь вправо, и примерно в центре сектора вы обнаружите заветную цель — Мегаракетную Базу, окруженную вышками. Жесткий удар всеми силами, и о былом величии Ахкун Века в этом секторе будет напоминать лишь сморщенный обрубок некогда грозного сооружения. Осталось лихо прокатиться вдоль границ каменных коридоров по всей карте, прикончить спрятанную внизу за зелеными монолитами магматических пород вражескую вышку и собрать весь солинит и технологическое сырье (не забудьте о радиоактивных астероидах на месте бывшей базы Номад). На этом первый этап военных действий в этом секторе галактики можно считать завершенным. Да, кстати, — после уничтожения Мегаракетной Базы все вражеские Ракетные Базы станут значительно менее эффективны, т.к. потеряют способность стрелять двумя ракетами одновременно.

Второй этап "зачистки территории" начнется уже гораздо позже. Когда вы вволю навоюетесь в других секторах, соберете достаточно газовых аномалий и изучите технологию Компьютрона, вернитесь в этот сектор. Вся верхняя область карты скрыта от вашего взора, а ведь там полным-полно врагов. Попасть туда можно только при помощи Телепортала — подгоните "маму" к крайней верхней точке доступного пространства и направьте ее вдоль каменного барьера. Вскоре вы обнаружите "узкое место", в котором можно установить Телепортал и начать вторжение. Сил у врага не очень много, но хитросплетения каменных коридоров будут первое время работать на него. Переправляйте через барьер пять-шесть машин и сразу отгоняйте их от Телепортала вверх и вправо. Враг, защищаясь, основную часть своей огневой мощи сосредоточит на корпусах ваших кораблей, так что неплохо бы ввести в состав экспедиционного корпуса парочку Ремонтных Доков. Больше всего проблем доставит Космический Корабль Чужих (**Alien Ship**) — это на редкость прочная, маневренная и дальнобойная машина. Прижмите его к правой стенке, и все его преимущества будут сведены на нет. В качестве премии за хорошую работу вы получите Сжатый Солинит, расположенный в правом верхнем углу карты, и три новых выхода в гиперпространство.

Скорее собирайте все запчасти, оставшиеся от вражеских кораблей, и снова в бой — впереди вас ждут новые приключения.

Мятежный командный центр (Rebel Outpost)

Сектор: 42.

Владения: Землян.

Цель: уничтожить прототип Гравитационной Пушки (**Destroy The Prototype Mass Driver**).

Этот сектор находится совсем рядом с начальной точкой кампании, так что, вероятнее всего, вы попадете сюда через верхний туннель гиперпространства. Всего входов-выходов здесь два, и второй расположен ближе к нижнему углу на правой границе сектора. Территория вокруг него тоже достаточно безопасна, но все же первый туннель является более предпочтительным для начала боевых действий, потому как рядом с ним уже установлено несколько компонентов вашей базы: Академия, Земная Фабрика Роботов и три Ракетные Базы. Полностью открытая карта местности слегка напоминает жуткую улыбающуюся рожицу, перевернутую вверх ногами — в наличии имеются пара глаз, нос и длиннющая улыбка а-ля Гуинплен. Ваша база удостоилась чести быть построенной где-то на уровне подбородка, а все враги находятся в других "особых" точках сектора.

Для начала можете провести небольшую разведку, выпустив быстроходного Спешл Опса и натренировав его на Мишени до седьмого уровня. В результате быстрой пробежки в правый нижний угол перед вашим взором появится широкий коридор между каменными стенами, второй выход в гиперпространство и, в самом низу, три вражеских Исследователя. Не нужно бояться за здоровье разведчика — уровень развития у врагов всего лишь первый, так что двигаются они достаточно медленно. Дальнейшая разведка вдоль внутренней стены приведет к гораздо более приятным результатам — в маленьком каменном мешке почти под вашими зданиями сверкает золотом один Сжатый Солинит, готовый в будущем стать россыпью звезд. Обработать его сразу вряд ли получится — место расположено в опасной близости от вражеской Земной базы, отделенной от ваших позиций каменным барьером, который, между прочим, не является препятствием для маленьких истребителей (и вражеских, и ваших). Если сделать ставку на земные технологии и на производство кораблей-захватчиков, то, изготовив пару-тройку авианосцев и угробив пару мишеней на их тренировку, можно выиграть битву даже без предварительной разведки. Осторожными шажками приближайте дальнобойные корабли к краю препятствия, останавливая слишком ретивые модули волевым приказом всякий раз, как только истребители засекут какую-либо цель и улетят в неисследованную область карты атаковать ее. Всех противников так уничтожить не удастся, но какую-то часть можно расстрелять (или захватить и оставить умирать), не доводя дело до рукопашной. Заодно увеличите уровень своих авианосцев до максимального.

Пока ваши эскадрильи увлеченно бьют врагов, доведите до логического конца разведку местности. Передвинув робота вниз и влево, можно полюбоваться на номадские сооружения и на их космические корабли, количество которых зашкаливает за дюжину боевых единиц. При этом трудно не заметить и защитные вышки (Аннигиляторные Пушки), во множестве установленные в разных концах базы. Одна из них в паре с земной Ракетной Базой полностью перекрывает узкий коридор, ведущий в центральную часть карты к уже засеченной истребителями Земной Базе.

Ясно, что начинать штурм нужно с полного уничтожения Номад и их базы. В дополнение к мощным авианосцам изготовьте пяток Инфильтраторов и несколько кораблей прикрытия, вроде Нюкеров или РОКов4, и можно отправляться в бой. Если вы любите действовать эффектно, то при помощи Переключателя перетащите на передовую три свои ракетные вышки и двигайте вперед свои основные силы. Первый удар нужно нанести по номадским авианосцам, а усилия всех Инфильтраторов стоит сосредоточить на захвате Точечного Лазера — этот корабль вам очень пригодится в дальнейшем. После уничтожения мобильных сил и базы Номад один Ню-

кер легко расстреляет не слишком дальнобойные защитные вышки. Между прочим, последние две-три из них можно захватить и при помощи Переключателя отправить расчищать проход к Земной Базе.

Силы Землян-предателей разбросаны по трем широким участкам в нижней центральной части карты, так что быстрого удара всех имеющихся в вашем распоряжении сил они не выдержат. В награду, кроме массы солинита, радиоактивных астероидов, кристаллов и газовых аномалий, вы получите еще и премию: в дальнейшем все ваши модули, изготовленные по номадской технологии, будут изначально четвертого уровня, и отпадет необходимость тратить время на их обучение в Военной школе.

Земная гвардия (Terran Guard)

Сектор: 43.

Владения: Землян.

Цель: уничтожить земных союзников Нарвека (**Destroy Narvek's Terran Ally**).

Если вы испытываете серьезную нужду в технологическом сырье Компьютрона и заинтересованы в получении энного количества газовых аномалий, вам просто необходимо отправить карательную экспедицию в этот сектор галактики Зета. Несмотря на то, что цель миссии состоит в уничтожении Землян, поддерживающих Ахкун Века, воевать в основном придется с боевыми кораблями и роботами Компьютрона. Космос в этом секторе не очень богат ресурсами, зато выходов в гиперпространство из него имеется целых пять. В зависимости от того, с какой стороны вы попадаете на этот уровень, тактика ведения боевых действий может претерпевать небольшие изменения, но общие закономерности при покорении данного сектора остаются одинаковыми.

Спокойнее всего будет начать освоение нового района, вынырнув из левого гиперпространственного туннеля, где сверху имеется большая и достаточно безопасная область для строительства. Наскоро соорудив Земную базу, наштампуйте пяток Инфильтраторов и, пока они повышают свой уровень в Академии, разведайте нижнюю область под базой одним быстрым роботом-пехотинцем. Даже если вы будете предельно осторожны, врагу не удастся сделать вид, что он вас не заметил, так что, как только появятся первые ракеты, уводите робота к базе. Вслед за ним устремятся три вражеских Инфильтратора, но... у вас-то их пять, поэтому без промедления захватывайте вражеские корабли. Теперь у вас восемь Инфильтраторов, а в нижнем левом углу остались лишь две вражеские Ракетные базы, охраняющие выход в гиперпространство.

Настало время для серьезных боевых действий. Перегораживайте отрядом Инфильтраторов, расставив их широким полукольцом, верхний коридор, ведущий к вашей базе, и самым быстрым роботом отправляйтесь на разведку в верхнюю часть сектора. Встретив врага, необходимо вежливо поздороваться (Эй вы, ..!) и тут же сматываться обратно. Часть компьютроновских придурков, отреагировав на оскорбление, устремится в погоню и попадет под огонь Инфильтраторов. В результате кого-то из них вы захватите, а кого-то отправите на небеса. Две-три такие операции нанесут серьезный урон врагу, и он перестанет, как последний идиот, бросаться на

ваших разведчиков. В этот момент можно передвинуть все силы от базы ближе к центру сектора, откуда несколькими мощными ударами разбить разрозненные группировки врага окончательно. Главная база Землян, уничтожение которой входит в цель миссии, находится также по центру, только ниже ваших войск. Она защищена сверху непроходимым каменным барьером, а проход справа охраняют несколько боевых кораблей (Нюкеры и РОКи4). Расстреляв или захватив эти машины, разгромите базу, не забыв при этом про спрятанный вверху в маленьком укрытии СтатКон (рядом с ним вы обнаружите немалое количество так необходимых вам газовых аномалий). Только не торопитесь начинать сбор ресурсов — время еще не пришло. В правом нижнем углу в колючих зарослях остались кое-какие силы земной пехоты и несколько Инфильтраторов, а ближе к левому верхнему углу расположена База Компьютрона. Осторожнее ведите разведку в этом направлении — кроме нескольких боевых кораблей и роботов подступы к базе охраняет мощный Пространствосжиматель (**FoldSpacer**), бороться с которым лучше Инфильтраторами, так как системы управления у этого сооружения значительно слабее, чем бронированный корпус.

Рядом с правым верхним углом карты находятся еще два гиперпространственных туннеля. В принципе, можно начать боевые действия в этом секторе, попав в него через один из них, однако при таком варианте развития событий времени на формирование начальной армии у вас может быть совсем немного, да и места для широкомасштабного строительства в узких коридорах между колючками едва ли хватит. В случае нападения на вашу базу стройте защитные вышки (лучше номадские) и после отражения атаки собирайте команду мстителей.

Когда настанет время для сбора ресурсов, не забудьте про правый верхний угол карты. Захватив заботливо установленные там Телепорталы, отправьте "маму" на "уборку территории" (потом поменяете ее местами с Переключателем). Призовых солинитов в этом секторе, к сожалению, нет, зато после выполнения задания вас ждет очень приличная премия: в дальнейшем все ваши модули, изготовленные по земной технологии, будут изначально четвертого уровня, и отпадет необходимость тратить время на их обучение в Академии.

Командный центр Номад (Nomad Outpost)

Сектор: 31.

Владения: Номад.

Цель: уничтожить Шокки Тундербригера (**Destroy Shokky Thunderbriger**).

Шокки Тундербригер, этот номадский прихвостень самого Ахкун Века, окопался в данном секторе. Нарвек подарил ему "навороченный" космический корабль с самыми современными мощными и дальнобойными Аннигиляторными Пушками. Ваша задача — уничтожить и Шокки, и корабль, и всех остальных (друзей среди них нет).

Сектор расположен совсем рядом с точкой начала кампании, поэтому подразумевается, что ваше вторжение начнется с правой стороны. По такому случаю к вашему приходу местные партизаны уже построили в секторе Земную базу и даже выпустили несколько модулей. Сразу по прибытии отправляйте "маму" вниз, в ложбинку, засеянную газовыми аномалиями. Вполне возможно, что вы захотите построить рядом с Земной базой Базу Компьютрона, и, если изначально ресурсов на это нет, то после "уборки урожая" вы будете готовы к любым расширениям

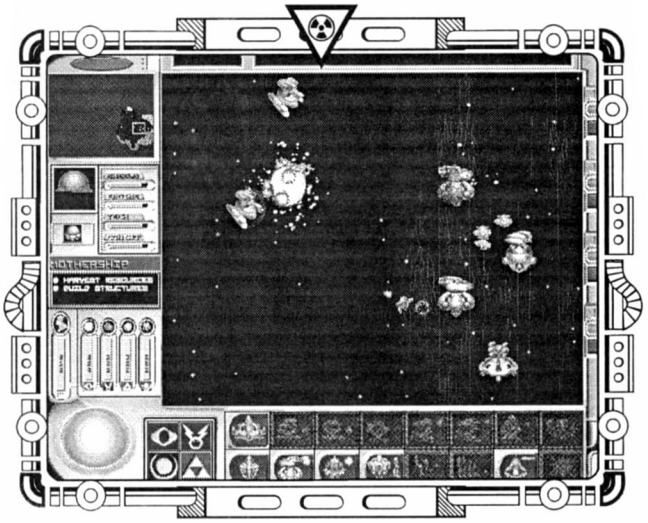
производства. Пока "мама" занята делом, работа на существующей базе не должна прекращаться. Первым делом отправьте скучающие мобильные модули к Академии — пусть набираются знаний. Затем выпустите одного Исследователя и отошлите его в самую дальнюю точку верхнего правого угла. Дойти до самого края ему не удастся, помешает каменный барьер, но зато на своем пути он обнаружит ярко мерцающий Сжатый Солинит, после трех-четырех выстрелов превращающийся в россыпь ресурсов. Теперь вы уж точно готовы к широкомасштабному строительству.

Как только "мама" покончит со сбором газовых аномалий, отгоняйте ее вверх к россыпи солинита и стройте там Базу Компьютрона. Если вы еще не овладели всеми технологиями этой цивилизации, то лучшего места для учебы просто не придумать — ставьте рядом с "мамой" Программатор и на время забудьте про этот район.

Совсем скоро на вашу базу будет совершено покушение силами четырех вражеских боевых кораблей, прикрываемых одним Точечным Лазером. Времени на подготовку немного, поэтому в данной критической ситуации достаточно поставить внизу базы две защитные вышки и подогнать к ним все имеющиеся боевые корабли, чтобы уничтожить всех нападающих врагов. Однако, если во время манипуляций с "мамой" вы не будете забывать производить Инфильтраторов (и отгонять их к Академии, если миссия "Земная гвардия" еще не пройдена), то сформированным отрядом из пяти-шести машин можно без особого труда захватить нападающих врагов (начать рекомендуется с Точечного Лазера). Слишком долго ничего не предпринимать в этой миссии не рекомендуется, противник может запросто подогнать флот авианосцев к вашим позициям и устроить своими истребителями такую карусель, что не поможет даже производство компьютроновских Ремонтников Двигателей. Так что, как только первая атака отбита, готовьте двух-трех разведчиков-роботов и пристреливайте их на Мишени, повышая уровень. Один быстроходный Спешл Опс седьмого уровня способен прокатиться по всему сектору и вернуться обратно лишь слегка раненым при условии, что не будет останавливаться ни на миг (естественно, нельзя ввязываться ни в какие перестрелки). Для начала выясните, что находится в темных областях неподалеку от вашей базы. Нападения врага нужно ждать снизу, где в правом углу за каменным обрывом расположена его база, построенная по технологии Номад. Нельзя сказать, что она сильно защищена: три Точечных Лазера, несколько боевых кораблей и роботов, да пара бесполезных вышек, защищающих проход влево. Но... именно там базируются авианосцы, которые в самом ближайшем будущем нападут на вас. Если удачно уловить начало их движения и предпринять своими силами контратаку, перехватив врага "на противоходе", то все преимущество врага за счет дальнобойности пропадет, и вы легко справитесь с этими медлительными кораблями. Точно так же можно бороться с авианосцами, нападающими с верхней стороны. Место их базирования прикрыто большим островом зеленых магматических пород и окружено небольшими отрядами роботов. Выманите эти силы поближе к своим позициям и уничтожьте быстрой контратакой.

Главная цель миссии — боевой корабль Шокки Тундербригера (**Alien Ship: Mass Driver Station**) — расположен в самом центре карты, и почти со всех сторон прикрыт зелеными скалами. Техника практически бессильна перед таким барьером (не стоит рисковать "мамой", пытаясь установить Телепортал), зато отряд вашей быстроходной пехоты из 10-12 роботов может пробраться внутрь хитро укрепленного массива через коридор в месте соединения зеленого

монолита с белым поясом астероидов, в левой верхней части баррикады. В центре, кроме супердальнобойного корабля Шокки, скрывается авианосец, Точечный Лазер, отряд пехоты противника и Торпедная База. Уничтожив всех врагов, вы, кроме морального удовлетворения, получите "денежное вознаграждение" — Сжатый Солинит с правой внутренней стороны каменного препятствия. Теперь можно строить Телепортал, переправлять вовнутрь "маму" и собирать сокровища. По всей карте осталось еще немало "необработанных" вражеских вышек, а в левом нижнем углу вы сможете обнаружить целый заповедник защитных сооружений — 10 (!) вышек, Точечный Лазер и отряд роботов. После уничтожения этого "осиного гнезда" выяснится, что вся эта орава охраняла... собственные жизни. Да, "облом", там, оказывается, вовсе нет несметных сокровищ, — они все еще где-то впереди. Так чего же вы ждете?!



Одним врагом стало меньше.

Номадский дредноут (Nomad Dreadnaught)

Сектор: 30.

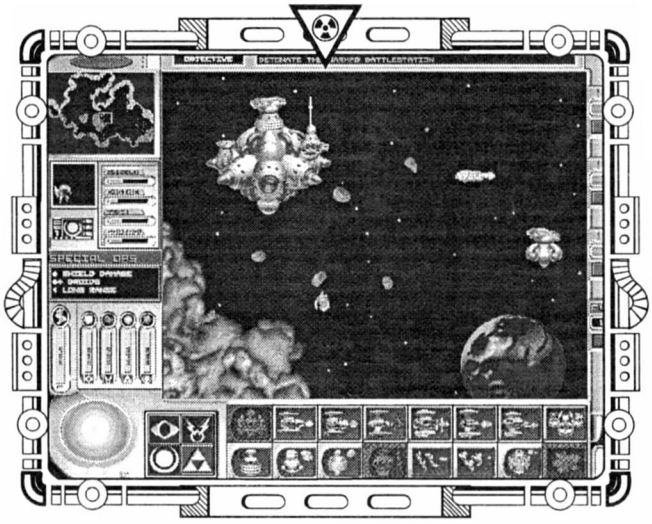
Владения: Номад.

Цель: уничтожить номадский дредноут (**Destroy The Nomad Battle Station**).

Район предстоящих сражений находится в стороне от великих караванных путей, так что попасть в этот сектор вы можете через один-единственный гиперпространственный туннель, находящийся на правой границе. "Миролюбивые" Номады очень любят уединение — только этим можно объяснить ту агрессивную политику, которую они начинают вести почти сразу после вашего появления. Проблема состоит не только в нехватке времени — при попытке совершения даже небольших маневров вверх-вниз "мама" может неожиданно нарваться на огонь вражеских вышек, установленных гостеприимными хозяевами со всех сторон во впадинах гор. Так что не тратьте драгоценные секунды на бесполезные перемещения, а сразу приступайте к строительству всех баз, которыми вы располагаете в данный момент. Имеет смысл при выполнении этой миссии сделать ставку на технологии Землян или Номад.

Для начала постройте два-три однотипных авианосца в комплекте с Точечным Лазером, а для уничтожения врагов, попытающихся подойти вплотную к вашим базам, поставьте несколько стационарных вышек земного и номадского типа.

После отражения пары вражеских атак можно заняться вышками противника, окружающими вашу базу сверху и снизу. Проведите разведку быстроходным роботом, который легко уйдет от их длинных очередей, а затем подводите авианосцы на дистанцию атаки — они без особых

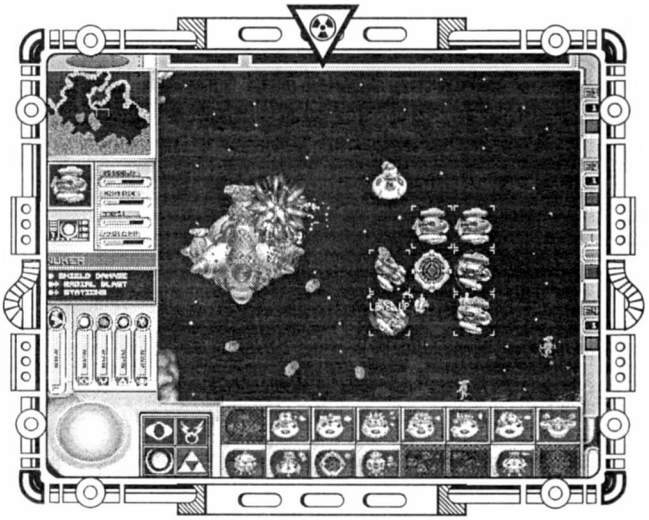


Не забудьте уничтожить планету.

проблем очистят края каменных каньонов от неподвижных сторожей. Естественно, в этой ситуации лучше захватить вышки земными авианосцами, а затем быстро переместить их к своей базе, чем просто расстрелять не особо сопротивляющиеся сооружения. У врага еще достаточно сил, а получить в поддержку батарею из шести слегка покалеченных Аннигиляторных Пушек никогда не помешает.

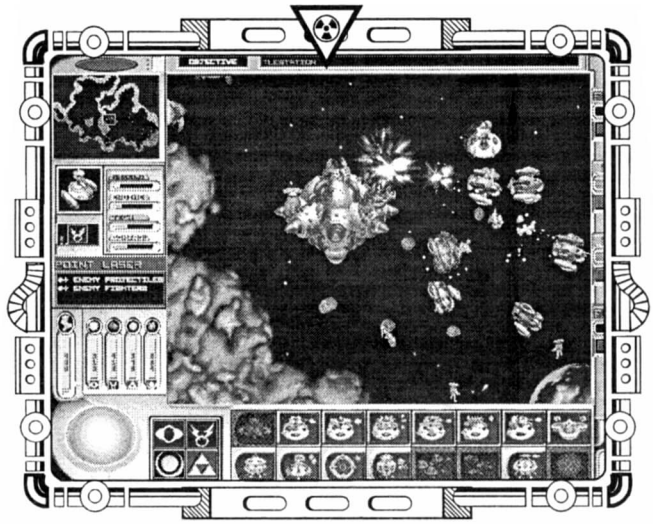
Обильно удобрив запчастями нападавших машин все подходы к своей базе, начинайте готовиться к атаке. Вражеский комплекс расположен совсем недалеко от вас, за каменным хребтом, у которого когда-то стояли три его защитные вышки. Сохраняя направление влево-вверх, проведите разведчика вдоль края каменного препятствия, и все устройство стольного града Номад будет видно вам как на ладони. Похоже, враг не рассчитал силы, так как бросив почти все войска на корм защитникам вашей крепости, он напрочь забыл о защите собственных укреплений. Стоит акцентировать его внимание на недопустимости подобной безответственности, огнем и мечом пройдясь по территории, занятой устаревшими постройками, не слишком приближаясь, однако, к центру карты. Именно там расположен самый грозный враг — номадский дредноут, дальнобойность которого вас чрезвычайно неприятно удивит.

Разведка покажет все детали вражеской оборонительной группы, состоящей из самого дредноута, трех вышек, прикрывающих его с разных сторон, и нескольких роботов, суетящихся рядом. Отличительной чертой вражеского корабля-лидера является наличие встроенного лазера, по техническим характеристикам сильно превосходящего обычный Точечный Лазер. Ясно, что начинать атаку надо именно с этой части дредноута. Трудность состоит только в том, что для того, чтобы выйти на ударную позицию, вашим кораблям придется проделать долгий путь по плотно простреливаемой территории, в связи с чем некоторым из них не удастся сделать ни одного выстрела. Выходов из затруднительного положения



Последние секунды перед атакой.

несколько. Можно просто тупо наштамповать полтора десятка бронебойных смертников и отправить их на верную смерть во имя великой цели, но такая тактика ведения боевых действий присуща скорее недоразвитому орангутангу, чем великому полководцу. Гораздо лучше подготовить серьезную ударную группировку, состоящую из шести-семи Нюкеров, которые славятся своими способностями разрушать стационарные объекты Точечного Лазера и Ремонтного Дока. Теперь постройте рядом с базой Телепортал и выделите его в отдельную команду. Дальше по отработанной схеме: засылаете быстроходного Переключателя прямо под бок вражескому дредноуту, следя за его перемещением по маленькой карте (на экране находится ваша база!), как только Переключатель остановится, меняете его на Телепортал, активизируете последний и быстро перемещаете всю ударную группу на передний край атаки.



Первые секунды атаки.

Телепорталу, скорее всего, хана, но зато эффект от неожиданного атаки Нюкеров вам понравится.

Перенеся свое внимание в район боевых действий, подкорректируйте огонь своих бойцов и после уничтожения дредноута разгромите небольшой лагерь Номад, находящийся неподалеку. После смертельной схватки с этим кораблем-монстром две вражеские вышки и четыре лазера покажутся вашим возмужавшим героям мирными зверюшками, а с космическим кораблем Чужих (**Alien Ship**) проще всего будет справиться, загнав его в левый угол. Для завершения разгрома нужно найти еще вражескую Торпедную Базу, спрятанную в маленькой бухте у левой стены на стыке пояса астероидов и зеленого магматического монолита, и с врагами будет покончено. Богатых россыпей солинита в качестве награды здесь, к сожалению, нет, но зато премия полного восстановления и дальнейшей неповреждаемости двигателя (**Engine**) у вашей "мамы" очень пригодится во время грядущих сражений с войсками Триумвирата.

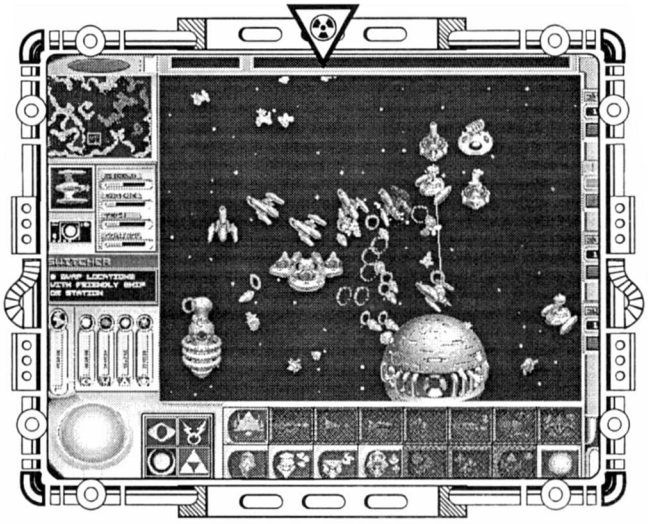
Земной дредноут (Terran Dreadnaught)

Сектор: 53.

Владения: Землян.

Цель: уничтожить земной дредноут (**Detonate The Terran Dreadnaught**).

Благодаря вашему появлению, этот сектор, контролируемый врагами, использующими земные технологии, станет местом жарких боев. Нельзя сказать, что вас тут не ждали, входов-выходов из сектора всего два, и оба расположены в верхней части, так что атаки взвода роботов M-160



Огненный вихрь боя.

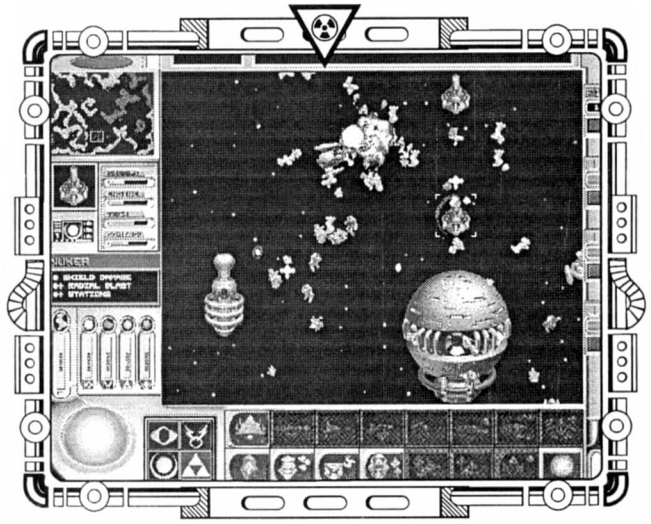
вам не избежать. Разница только в том, как долго придется ее ждать. Вражеские роботы расположены в правом верхнем углу, так что, если вы попали в сектор через правый гиперпространственный туннель, готовьтесь к отражению атаки. Лучше всего с задачей справятся десяток Спешл Опсов, но, если вы решили сделать ставку на захват вражеских модулей, то два-три Земных Авианосца в компании с пятью Инфильтраторами в течение боя смогут выловить для вас из толпы несколько калек-роботов, чтобы вы могли пополнить ими ряды смертников, основное предназначение которых — отвлечение врага.

После отражения атаки можно немного расслабиться, оформить базу более тщательно, построив все необходимые структуры и правильно расставив войска в обороне. Враги разбросаны по карте небольшими группами, поэтому тактика заманивания отдельных отрядов и захват большинства машин, входящих в их состав, будет оптимальной. Зачем тратить ресурсы на производство боевой техники, если враг сам сгорает от желания подарить вам ее? Если ваша база расположена ближе к правому краю сектора, то в дальнейшем это немного облегчит вам жизнь. Для начала быстрым роботом спуститесь вдоль стены колючих зарослей примерно на пару экранов. Где-то там должно пастись стадо РОКов4 из пяти машин. Если для вытаскивания "перевербованных" кораблей из опасной зоны боевых действий использовать Телепортал, то спасти несколько кораблей от уничтожения достаточно реально (в противном случае они просто перестреляют друг друга по мере возникновения разницы во взглядах на правление Ахкун Века). Не горюйте, если РОКов не удалось сохранить, относительная прочность у этих калек все равно ниже всякой критики, лучше снова отправьте робота-пехотинца вниз вдоль правого края карты до встречи с семеркой смелых, но медленных Нюкеров. Часть этих кораблей (а лучше все) вам просто необходимо захватить, в противном случае придется начинать производство боевой техники.

Справившись с перенастройкой систем управления Нюкеров, можно всерьез задуматься о начале операции по уничтожению вражеского дредноута. Этот страшный агрегат находится в центральной нижней части сектора, куда легко добраться от любого из гиперпространственных туннелей. Лобовая атака вряд ли приведет к желаемому успеху, так как местность вокруг дредноута густо усеяна роботами врага. Так что придется провести пару разведывательных операций. У роботов-разведчиков кроме очистки местности от черных пятен будет еще одна задача — сыграть роль экскурсовода и показать вражеской пехоте кратчайший путь к вашей базе, где их с распростертыми объятиями встретит ваша армия. Вскоре ситуация станет определенно более благоприятной для атаки, надо только разобраться с подъездными путями к цели, т.к. каменистый утес почти не оставляет места для гордого шествования вашей мощной

армии. Пехота и малогабаритные космические корабли еще смогут протиснуться в левый проход между камнями, а вот авианосцы лучше проводить с правой стороны, через проход между камнями и колючими зарослями.

Общий удар должен быть направлен в одну точку, только в этом случае у вас есть шансы на победу, так что лучше всего с самого начала дать приказ всей армии атаковать верхнюю дальнобойную ракетную установку земного дредноута, лишь нескольким роботам-пехотинцам позволив отвлечься на добивание вражеских Точечных Лазеров и одиноких роботов.



Огненный вихрь боя рассеялся облаком оплавленных обломков.

После разгрома этой мощной крепости надо уделить немного внимания космическому кораблю Чужих (**Alien Ship**), уничтожить который проще всего, прижав к нижнему краю каменной стены.

Оставшиеся силы врагов сконцентрированы в левом нижнем углу, где расположена их база земного типа и разбросано приличное количество ресурсов. Узкий проход по самому низу сектора перегорожен защитными вышками, поэтому в авангард своего воинства ставьте что-нибудь дальнобойное, Нюкеров или авианосцы. Последняя защищенная точка на карте находится чуть правее и выше разбитого дредноута, между островами колючек и каменной стеной. За ней в нижнем правом углу вы сможете найти еще некоторое количество Кристаллов, а если вернуться в верхнюю часть карты, то вас ждет еще одна радостная находка — Сжатый Солинит. Кроме всех материальных благ, полученных за хорошую работу, после завершения боев на этом уровне вы получаете премию: ваша "мама" восстанавливает все полученные ранее повреждения технологической целостности и впредь становится неуязвимой для оружия, поражающего этот параметр.

Красная эскадрилья (Red Squadron)

Сектор: 41.

Владения: Номад.

Цель: разрушить красногвардейскую базу (**Eliminate The Red Guard Base**).

Один из тупиковых уровней, целиком занятый воинственно настроенными Номадами. По количеству авианосцев их космический флот может поспорить с военно-морскими силами США, а число обыкновенных кораблей нагоняет тоску даже на бывалых коммандеров. Ситуация осложняется жесточайшим цейтнотом в самом начале развития колонии, когда после постройки

какой-нибудь Базы непосредственно рядом со входом в гиперпространственный туннель выясняется, что боевые компьютеры врага уже отметили ее в качестве мишени. Необдуманные "разведывательные" рывки "мамой" являются еще более самоубийственным способом ведения игры, так что с самого начала сосредоточьтесь и постарайтесь не допускать даже минимальных ошибок. Сразу после проникновения в опасный сектор передвиньте "маму" по верхней кромке каменного барьера вправо к месту небольшой выемки в стене и постройте там самые необходимые сооружения. Возводить базы и фабрики роботов даже немного ниже уже опасно, так как истребители вражеских авианосцев легко доберутся до них снизу через узкую перемычку пояса астероидов и не только доставят вам массу неприятностей, но и поднимут свой боевой уровень, что совсем ни к чему. Добраться же до сооружений, установленных на самом верху, они не в силах, потому что проход между зеленой стеной магмы и белым каменным выступом очень узок для таких крупногабаритных машин. В этом-то и заключается ваше спасение. Достаточно перекрыть подступы к опасному проходу мощной вышкой и приготовить десяток роботов для возможного ближнего боя с наступающим врагом, и за целостность базы некоторое время можно не беспокоиться. Правда, пока у настырного врага не исчезнет атакующий задор, вы будете лишены возможности двигать строительство дальше, но ведь это, в конце концов, дело времени. Одна-две базы, фабрика роботов, какое-нибудь учебное заведение, если в нем есть необходимость — совсем неплохо, чтобы начать серьезные действия. Вспомните самое первое боевое задание, там вы прекрасно обходились технологиями всего одной цивилизации, так что в нынешней ситуации все обстоит не так уж и мрачно. А раз так, то самое время начинать вылезать из глухой обороны. Только как это сделать, если ваша база находится в кольце вражеских авианосцев четвертого уровня? Ответ напрашивается сам собой: надо сделать на своей базе что-то еще более мощное и дальнобойное. То есть, вам жизненно необходимы авианосцы седьмого уровня, изготовленные по любой технологии (однако, предпочтительнее авианосцы Землян или Номад). Помните, однако, что у любой медали две стороны — скалы, преграждающие дорогу вражеским кораблям, станут непроходимой помехой и для ваших авианосцев, так что вряд ли стоит расходовать море ресурсов и создавать целый флот боевых машин. Один-два авианосца могут поднять свой уровень до седьмого за счет атак вражеских малогабаритных кораблей, однако, если подходящих целей на горизонте нет, купите им одну-две Мишени (не стоит раньше времени придираться к номадским авианосцам — это плохо кончится). Как только боевые машины достигнут вершины мастерства (т. е. поднимут свой уровень до седьмого), осторожными шажками подводите корабли ближе к врагу до того момента, пока истребители не поднимутся с площадок и не улетят расстреливать цель. Даже если вы и не видите поле боя, об уничтожении очередного вражеского корабля можно догадаться по быстрому возвращению истребителей и по полной потере ими интереса к окружающей действительности — в этот момент снова начинайте осторожно двигать авианосцы вниз. После уничтожения всех врагов, которых реально было "достать" истребителями, можно проделать две-три разведывательные операции, заодно заманив какое-то количество боевых кораблей противника в смертельные объятия своих монстров-авианосцев. Будьте осторожны и сами не попадайтесь на провокации — преследуя отступающего врага, вы сами попадете под перекрестный огонь нескольких вышек, установленных в опасной близости от узкого прохода. Некоторые из них можно снять авианосцами, с остальными же легко справится пара Нюкеров седьмого уровня.

После того, как ваши войска выберутся из каменного мешка, начинайте строительство новой базы (по такому случаю можно даже снести старую, так как вам не разрешено иметь в одном секторе две одинаковые базы) и повторяйте трюк с авианосцами, уже имея возможность передвигать их по всему сектору. Не забудьте натренировать их до седьмого уровня. Кроме того, что полностью исчезнут проблемы с вражескими защитными вышками, есть еще один немаловажный аргумент в пользу такого решения — в правой нижней четверти карты, ближе к углу, у противника имеется целая армия, непонятно каким образом загнанная в каменное кольцо. Все попытки загнать туда технику через Телепортал или роботов при помощи Роботоперевозчика заканчиваются очень плачевно, т.к. в состав армии врага входят четыре авианосца четвертого уровня, имеющие возможность свободного маневра, Точечный Лазер и Торпедная База. Эта группировка способна доставить вам немало проблем, если вы отважитесь на лобовую атаку. Альтернативный вариант с использованием авианосцев решает все проблемы не только с этой армией, но и с уничтожением вольношатающихся войск врага и его защитных вышек, установленных в самых неподходящих местах.

Противник располагает аж двумя Базами Номад, одна из которых находится внизу центральной части сектора, а другая ближе к левому верхнему углу, но обе они защищены очень слабо, и проблем с их уничтожением не возникнет. Если же говорить о наградах за проявленную доблесть, то кроме огромного количества радиоактивных астероидов, разбросанных по всему сектору, в наличии имеется один Сжатый Солинит, спрятанный в конце коридора между стеной на границе сектора и внешней стороной каменного кольца.

Перекрытая зона (Barrier Zone)

Сектор: 22.

Владения: Триумвирата.

Цель: уничтожить триумвиратскую базу (**Sabotage The Triumverite Base**).

Сектор, открытый со всех сторон, может превратиться в космическую могилу для вас, если неудачно выбрать гиперпространственный туннель для проникновения в него. Название **Barrier Zone** целиком оправдывается расположением каменных барьеров — весь сектор разбит поясами астероидов на три самостоятельные части. Наиболее удачным стоит признать вариант проникновения в сектор с левой стороны или снизу через левый туннель. В этом случае вы попадаете в полностью изолированную область, не контролируемую врагом, и имеете бесконечный запас времени на строительство необходимых сооружений и на развитие базы. Соответственно, в случае проникновения в сектор с правого фланга при первой попытке что-нибудь построить вы будете атакованы вражескими Омни-Истребителями, против которых бессильны Точечные Лазеры.

Итак, стройте базу где-нибудь в левой нижней четверти карты и, пока идет этот процесс, проводите разведку своих владений одной достаточно быстроходной машиной. Врагу не очень понравится появление в секторе вашей повстанческой армии, несущей свет и радость людям, но максимум, что он сможет сделать — это подогнать к каменному ограждению со своей стороны несколько пехотинцев. Очень удачный ход, кстати, благодаря которому вам не придется тратиться на Мишень для тренировки своих Спешл Опсов. Дистанция атаки у этих киллеров

существенно превосходит соответствующий параметр вражеских роботов и позволяет снимать их с нескольких выстрелов даже через каменные барьеры.

Основной ударной силой в этой миссии вполне может стать отряд пехоты, легко перебрасываемой через препятствия при помощи Роботоперевозчика, но можно не выпендриваться и в качестве группы поддержки создать флот авианосцев. Для этого, естественно, придется слегка расширить свои территориальные владения. Передвиньте "маму" в самую правую точку замкнутой области и у второго гиперпространственного туннеля, соединяющего данный сектор с нижним уровнем, установите Телепортал. Если не слишком удаляться от спасительных стен вглубь неразведанной местности, то область вполне можно считать безопасной. Вверху, в узком проходе между сближающимися каменными выступами, стоит одинокая вышка, поддерживаемая лишь несколькими роботами и парой боевых кораблей, а справа, за каменным барьером, в отдельной замкнутой области находится целая армада из семи авианосцев четвертого уровня, которых прикрывают два Омни-Истребителя и две Стиралки (Obliteroid). Ясно, что начинать атаку нужно именно с ликвидации этой опасной группировки противника. Для этого прежде всего необходимо произвести разведку сильно укрепленного участка, пожертвовав несколько своих модулей на это святое дело. Путем быстрой установки Телепортала справа за барьером, пересылки туда Переключателя и обменом последнего на Роботоперевозчик достигается относительная безопасность одного модуля — Омни-Истребители, расстреляв Телепортал, полетят искать Переключатель, а Роботоперевозчик за это время спокойно успеет доехать до правой границы сектора, где находится еще один гиперпространственный туннель, и сможет начать формирование пехотных разведывательно-атакующих частей. В принципе, защитную цитадель врага можно разбить силами одной пехоты (понадобится порядка 20-ти роботов) — в этом случае Роботоперевозчик перед началом атаки стоит предусмотрительно заменить на номадского Ремонтника двигателей, но зачем нужны какие-то жертвы и траты, если у вас имеются авианосцы? Стройте базу в безопасной области у правого нижнего гиперпространственного туннеля и готовьте крылатые машины к бою. Чтобы было проще ориентироваться, пошлите одного-двух роботов на верную смерть, прямо к вышкам для проведения разведки и после этого вводите в бой авианосцы.

Только когда последний корабль врага в правой замкнутой области будет уничтожен, вы сможете вздохнуть с облегчением. В самом деле, кого еще бояться после разгрома такого мощного флота? Одна База Триумвирата находится почти в центре сектора, ее защиту осуществляют две вышки и несколько единиц техники, а вторая база расположена выше и правее первой и даже не защищена вышками. Для большей уверенности введите в состав ударной группировки Точечный Лазер и Ремонтника Двигателей, и тогда никаких проблем у вас не возникнет, и вы без труда ликвидируете даже большое скопление вражеских кораблей в правом верхнем углу карты.

Осталось совсем немного — защитная цепь из четырех вышек, обороняющих неизвестно что, на участке между каменистыми островами в центральной верхней части карты. Уничтожьте их, а также добейте все выжившие модули противника, и боевое задание будет считаться выполненным. Премия за работу: все ваши боевые единицы Триумвирата с рождения получают четвертый уровень.

Скрытая колония (Hidden Colony)

Сектор: 12.

Владения: Триумвирата.

Цель: уничтожить Невидимок (**Destroy The Cloakers**).

Вход в этот сектор возможен только через один гиперпространственный туннель снизу, но вражеской атаки после появления "мамы" на новой территории можно не ждать — сохранение собственной невидимости волнует врагов гораздо больше, чем ваше появление на их территории. Так что у вас есть время слегка разведать космическое пространство и не спеша приступить к завоеванию этого сектора. Если доступного пространства в вертикальном коридоре между перламутрово-зелеными астероидами для постройки базы не достаточно, вы можете освоить уютную бухту, расположенную справа в лабиринте каменных стен. Не стоит опасаться возможного налета вражеских истребителей со стороны темных неисследованных территорий — в этом секторе у противника нет ни одного авианосца. Правда, из-за особенностей местности вам также не стоит оснащать свою армию большим количеством крупногабаритных кораблей. Лучше сделайте ставку не на дальность стрельбы, а на скорость передвижения боевых модулей.

Вскоре после завершения капитального строительства вы почувствуете, что у противника все-таки появился интерес к вашей персоне. В качестве доказательства, скорее всего, вашу базу посетит делегация Эвазеров, не боящихся грозных пушек ваших космических кораблей. Чтобы достойно встретить эту колонну бездельников, достаточно установить на границе лагеря пару вышек или подогнать туда пятерку Спешл Опсов. Отразив атаку, самым натренированным и жизнеспособным роботом начинайте проводить разведку местности, ни на миг не останавливаясь (иначе вряд ли разведчику удастся выжить). Большая область справа от верхнего конца вертикального коридора, скорее всего, окажется необитаемой, и лишь сверху, рядом с соприкасающимися островками перламутрово-зеленых астероидов и застывшей магмой, вас ждет серьезное препятствие: две Стиралки и две стартовые площадки Омни-Истребителей. Они охраняют не только россыпь плазмы, но и расположенную совсем неподалеку Базу Триумвирата, спрятанную сверху среди множества каменных островков. Можно собрать силы в единый кулак и решительным штурмом смести все укрепления, но начать лучше не прямо с него, а со стоящего немного в стороне, справа от сросшихся разноцветных каменных барьеров, одинокого Омни-Истребителя, который в противном случае может в самый неподходящий момент ввязаться в драку и испортить двигатели передовым машинам. Еще один такой же воин-одиночка установлен немного выше и правее первого, почти в центре сектора, но разговор "по душам" с ним лучше начать после уничтожения защитной цитадели из вышек, Омни-Истребителей и боевых кораблей, охраняющих базу.

В самом углу, выше и левее базы, расположена еще одна полянка с триумвиратским технологическим сырьем, не забудьте о нем, когда дело дойдет до сбора "урожая". Пока что рядом с ним прячутся вражеские Невидимки. Если после их уничтожения вы решите, что миссия выполнена, то придется вас огорчить — настоящие битвы еще впереди. Все наиболее мощные корабли враг собрал в правой половине карты, куда вашим авианосцам хода нет. Собирайте несколько команд — отряд быстрого реагирования роботов-нейтрализаторов, мощный корпус

тяжелых машин-утюгов и отдельную мобильную часть прикрытия и ремонта. Враг в основном наносит повреждения корпусам и двигателям ваших кораблей, поэтому Ремонтник двигателя и Ремонтный Док жизненно необходимы в составе группы поддержки. После того, как войско сформировано, двигайте его через верхний узкий коридор вправо и вниз по краю длинного каменного барьера из зеленых камней. Встречная процессия из роботов-смертников покажет дорогу к филиалу триумвиратской базы — отдельно стоящему зданию врага, а дальше узкий горизонтальный коридор приведет вас прямо к цели. Где-нибудь по пути придется отвлечься на добивание приставучего космического корабля Чужих, которого проще всего уничтожить, прижав к стене. Основная же цель, вернее цели, находятся в предельно левой нижней точке карты, немного выше угла. С виду обычные корабли имеют очень странную начинку. С обыкновенными Невидимками найденные модули врага роднит только внешность и способность оставаться невидимыми на мини-карте, а по всем остальным параметрам они сильно превосходят любые созданные вами боевые корабли. Попробуйте активизировать любой вражеский корабль, и все встанет на свои места — так и есть, против вас выставлено целое войско Alien Ship'ов! Что ж, задача не для новичков, рискните своей армией и устройте настоящий бой, которого все так долго ждали. Ставки в игре высоки — за удачное выполнение боевого задания вы получите "денежный приз" — Сжатый Солинит, обороняемый злобными врагами, и новые технические усовершенствования — ваши Стиратели теперь будут палить по врагу сразу четверным залпом.

Командный центр Триумвирата (Triumverite Outpost)

Сектор: 23.

Владения: Триумвирата.

Цель: стереть стиральщиков (**Obliterate The Oblitron**).

Независимо от того, какой гиперпространственный туннель вы выберете для проникновения в этот сектор, характер ваших действий в начале миссии не должен сильно отличаться от "Правил построения защитного комплекса, охраняющего окружающую среду от вредного воздействия Нарвека", издательство "Космопресс", 2965 год. Для тех покорителей космоса, которые предпочитают проходить через сектора снизу вверх, небольшой совет — не пытайтесь строить что-либо в узком коридоре сразу за гиперпространственным туннелем, а лучше сразу отправьте "маму" на левую сторону сектора, и уже там стройте базу. Некоторое время у вас в запасе есть, и даже при незапланированном визите врагов у вас всегда будет возможность подготовить хорошую встречу со стороны их наиболее вероятного появления. Для базы у левой стороны карты это участок между белокаменным островком и проходом к нижнему гиперпространственному туннелю, а для лагеря у правой стены — место максимального сближения верхней и нижней части разорванного каменного кольца. Имейте в виду, что мощь атакующего врага будет огромной — объединенные силы Триумвирата и Компьютрона не оставят от плохо защищенной базы камня на камне, поэтому, даже если вы искренне считаете, что лучшая защита — это нападение, забывать о защитных вышках не стоит. Тем более, что у врага есть такие маленькие симпатичные роботы со странным названием "Эвазер", которым до лампочки пушки даже самых грозных ваших кораблей, зато защитные вышки вполне справятся с их массовым уничтожением. Тут, правда, возникает еще одна проблема — кроме Эвазеров у врага есть еще и Скрэмблеры, у которых иммунитет ко всем вышкам. С этими роботами разберутся

пять-шесть далеко стреляющих Спешл Опсов. Вражеские авианосцы можно нейтрализовать своими (только более высокого уровня) или натравить на них свои специально отобранные быстроходные войска парализующе-ударного действия.

Если действовать правильно, то переломный момент вы почувствуете весьма скоро, время в горячке боя летит незаметно, и, как только враг перестанет посылать в бой на смену отвоевавшему железу новые корабли, значит сразу наступит срок дать сдачи назойливым нарвековцам. Не беда, что узкий ручеек роботов-Эвазеров продолжает упорно течь в направлении вашей базы — основная хитрость врага, окопавшегося в этом секторе, заключается как раз в том, что производство роботов не останавливается ни на минуту. Свежеиспеченные роботы быстро получают четвертый уровень и отправляются навстречу своей смерти. Пора прекратить это безобразие. Атаку лучше всего разворачивать планомерно, начиная с близлежащих укреплений врага — комплектуйте ударную армию и двигайте ее к центру сектора. Защитные стационарные объекты, установленные слева и справа от базы Компьютрона, без потерь снимаются дальнобойными машинами. На территории самой базы проблемы могут возникнуть с четырьмя компьютроновскими авианосцами, да и то только в том случае, если вы забыли сделать на своей Земной Базе Технологический Восстановитель.

Выше места базирования компьютроновской армии, чуть правее продолговатого каменного участка перламутрово-зеленого цвета, под которым когда-то стояла вражеская защитная вышка, находится противник посерьезнее — стационарный дальнобойный агрегат, которого по логике вещей для выполнения задания необходимо расстрелять. Группа из Точечных Лазеров и нескольких дальнобойных кораблей справится с этой проблемой (лазеры рекомендуется расположить как можно более широко по отношению к вражескому **Alien Ship**'у). Дальше у вас будет богатый выбор (как у богатырей на перепутье): прямо пойдешь — выход в гиперпространство найдешь, налево пойдешь — найдешь шестерых Невидимок, направо пойдешь — свою смерть найдешь. Невидимки (которые затаились слева) не способны оказать более-менее серьезное сопротивление в ближнем бою. Если после их уничтожения ваша тяга к подвигам не растает, как снег в апреле, то идите в правый верхний угол карты, в гости к окопавшимся войскам Триумвирата. Не забывайте о том, что противник и не думает останавливать производство роботов, поэтому в составе вашей армии обязательно должны быть Спешл Опсы.

Базу врагов, кроме обычных космических кораблей, защищают три Омни-Истребителя, отвлечь внимание которых прекрасно поможет ставший почти бесполезным после уничтожения компьютроновской базы Технологический Восстановитель (или какой-нибудь слабый боевой модуль). Пока истребители расстреливают принесенную им жертву, подтягивайте основные силы к их стартовым площадкам и четко указывайте цели всем своим стреляющим модулям, иначе они начнут палить куда попало. Роботов лучше сразу поставить рядом с Дройдиумом, чтобы они дружными залпами отстреливали новорожденное подкрепление врага. Позже их можно будет использовать для быстрого поиска разбежавшихся по укромным углам вражеских Невидимок.

Убедившись, что с врагами покончено, отправляйте "маму" собирать ресурсы. Хотя в этом секторе и нет Сжатых Солинитов, материалы, оставшиеся после уничтожения многочисленных кораблей и зданий врагов могут капитально пополнить истощившиеся запасы в "закромах Родины". Но главное, чего вы добились, разгромив врага в этом секторе — получили доступ к верхнему гиперпространственному туннелю, ведущему к строящемуся дредноуту Триумвирата.

Дредноут Триумвирата (Triumverite Dreadnaught)

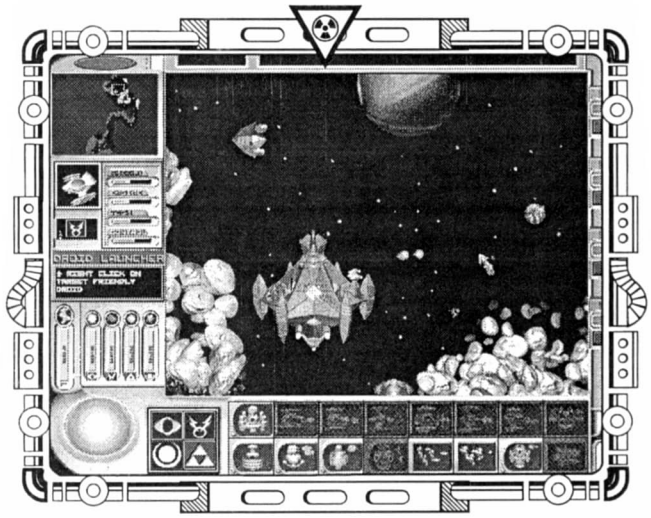
Сектор: 13.

Владения: Триумвирата.

Цель: уничтожить триумвиратский дредноут (**Detonate The Triumverite Boss**).

Карта этого сектора выглядит очень своеобразно — полезного пространства, не занятого каменными нагромождениями, очень мало — справа и слева от гиперпространственного туннеля камни идут вверх сплошной стеной. Более того, даже этот минимум свободного места почти везде режется вдоль и поперек узкими горными перемычками. Однако, как ни странно, ни одного слишком узкого прохода, способного остановить ваши авианосцы, в секторе нет, поэтому ничто не помешает вам сделать их в этой миссии главными вдохновителями идей свободы, равенства, братства и всего остального.

Само собой, не все пойдет гладко с самого начала — противник постарается доставить вам максимум неприятностей своими дальнобойными кораблями. Так что для полной уверенности в светлом будущем начинайте строить базу у самого входа в гиперпространственный туннель. Устанавливая здания, старайтесь не очень выносить их наверх, поскольку пояс астероидов перед выходом из гиперпространства только кажется массивным — на самом деле, это очень узкая каменная перемычка, из-за которой врагам будет очень легко палить по вашим структурам. Путь влево перекрыт, а вправо с самого начала старайтесь не углубляться — как только противник почувствует чужое присутствие в нижней части карты, к вам в гости сразу пожалует парочка Опустошителей. Справившись с ними, не расслабляйтесь — на шум выстрелов быстро сбегутся еще штук восемь Опустошителей, роботы-пехотинцы и несколько дальнобойных Шалунов. Предвидя подобное развитие событий, имеет смысл первым делом выпустить два Точечных Лазера и два-три авианосца. При удачной расстановке, они не слишком сильно пострадают от вражеских набегов, зато в процессе отражения атаки смогут до максимума поднять свой уровень. В крайнем случае, при резком обострении обстановки, вы всегда можете установить на переднем крае одну-две защитные вышки, однако не стоит делать это заранее — в данном секторе вовсе ни к чему уходить в глухую оборону, строить защитные цитадели и тратить на это массу ресурсов.



В ожидании боя.

После того, как атака пришедших сверху войск противника будет отбита, можно передвинуть авианосцы под прикрытием Точечных Лазеров чуть выше и левее. Истребители наверняка тут же обнару-

жат новую цель и улетят в ее направлении, а вам, чтобы не томиться в мучительном ожидании и не пытаться угадать результаты атаки по звукам, доносящимся из глубин неисследованных территорий, надо будет построить Роботоперевозчик и переправить какого-нибудь быстрого робота-разведчика через узкую каменную преграду. От половины прятавшихся там врагов к этому моменту, скорее всего, останутся одни запчасти, но зато на функционирующие боевые корабли противника, медленно умирающие на фоне россыпей ресурсов, вы полюбоваться успеете. Разведывательная вылазка заодно привлечет внимание удаленных машин врага и заставит их двигаться в нужном направлении, т. е. поближе к вашим авианосцам. Последняя атака врага будет по силе существенно уступать предыдущим, и "повзрослевшие" авианосцы без проблем расстреляют все наступающие модули еще на подходе.

Итак, в зоне видимости остался всего один противник (и то, если вам удалось его выманить) — **Alien Ship**, метко стреляющий с умопомрачительного расстояния. Чтобы бороться с ним на равных, необходимо, во-первых, иметь хорошую защиту из одного-двух Точечных Лазеров, и во-вторых, постараться сократить дистанцию и лишить надоедливого врага возможности маневрировать. Вывод прост: пора переходить в наступление. Поскольку все (или почти все) мобильные модули врага уже уничтожены, в состав экскурсионной группы можно взять только лазеры, авианосцы и, на всякий случай, Ремонтный док. Выйдя на оперативный простор в верхнюю часть сектора, авианосцы будут готовы разделаться с любым врагом, будь то **Alien Ship**, дредноут или обыкновенные защитные вышки. Примерно в таком порядке вам и придется отстреливать негодяев. Проворный **Alien Ship** прячется в небольшом выступе прямо у вас на пути — он уже перестал метаться и приготовился умирать. Вслед за ним придет очередь триумвиратского дредноута, способного стрелять на большие расстояния только одной верхней пушкой. Пустите в направлении верхней части сектора какой-нибудь ненужный модуль вроде Роботоперевозчика, и вы сможете посмотреть, как страшно выглядит этот корабль в ближнем бою. Авианосцы же, под прикрытием лазеров, без потерь сделают издали свое черное дело. После этого двигайте их небольшими шажками влево, пока они не обнаружат защитную вышку базы Триумвирата. Вход в бухту, забитую зданиями и мерцающей плазмой, охраняют три вышки и два Омни-Истребителя, уничтожить которых авианосцами не составит труда.

В качестве награды за выполнение миссии вы получаете: во-первых, огромное количество плазмы, которая разбросана по всей карте, во-вторых, один Сжатый Солинит, расположенный над уничтоженным дредноутом, в-третьих, полное восстановление и неповреждаемость параметра **Control** у вашей "мамы".

Земная колония (Terran Colony)

Сектор: 44.

Владения: Землян.

Цель: уничтожить Контроллер (**Destroy The Controller**).

Как нетрудно понять из названия, сектор целиком и полностью оккупирован врагами, использующими земные технологии. Чтобы вспомнить все их сильные стороны, вернитесь мысленно к самому началу кампании, когда любую поставленную задачу вы решали прежде всего силами Землян. Лавина Инфильтраторов, авианосцев (да и на наличие Контроллера ненавязчиво на-

мекает само боевое задание) — придется всерьез задуматься над реальным "противоядием" захватническим устремлениям врага. Кстати, угроза удара Контроллера возникает с момента вашего появления в этом секторе. Не забывайте, что у противника карта открыта полностью, и ему ничего не стоит сделать пару-тройку "контрольных" выстрелов, чтобы конкретно покалечить вашу "маму". Именно поэтому нужно, не делая лишних движений, сразу начинать строительство своего комплекса. Единственное исключение — если вы решите войти в сектор справа, то делать это надо только через верхний гиперпространственный туннель, и сразу перегонять "маму" еще выше — подальше от скопления льда в нижней части сектора. В любом случае, у вас будет достаточно места и какой-то минимум времени, чтобы успеть построить базу и наладить жесткую оборону. Чтобы не слишком расходовать ресурсы, запомните, что с задачей полной очистки сектора от врагов вполне справится армия из двух авианосцев, двух-трех Нюкеров (или Стирателей), нескольких Точечных Лазеров и горстки роботов (лучше Спешл Опсов). При очень сильном невезении и большой активности врага в эту группу можно добавить Ремонтный док и Ре-Мастера, но, если у вас нет недостатка в средствах, сделайте лучше еще пару авианосцев, и тогда все враги будут уничтожаться до того, как подойдут на расстояние выстрела.

Внимание !!! Для большей эффективности все авианосцы должны быть одного типа.

Первое время придется держать все войско рядом с базой, одновременно защищая здания и повышая уровень кораблей. Лишь на добивание подъезжающих авианосцев противника можно бросать самые быстроходные машины. Помните, что основное ваше преимущество в войне "в воздухе" заключается в разнице уровня ваших кораблей и кораблей врага, поэтому ни в коем случае не оставляйте безнаказанной стрельбу истребителей по вашим модулям и объектам — они не только наносят вам материальный ущерб, но и тренируют свои машины, повышая их уровень. Еще одно слабое место флота противника — отсутствие Точечных Лазеров. Только по этой причине один ваш авианосец, прикрытый лазером, сможет уничтожить авианосец врага даже более высокого уровня.

Итак, через какое-то время атака врага захлебнется — три авианосца, несколько Инфильтраторов, РОКов4 и Нюкеров разобраны на запчасти, роботы бесследно исчезли в космосе, а ваши ударные силы лишь укрепили свой боевой дух. Пора переходить в контратаку. Начать стоит с левой нижней четверти карты, где группировка сил врага удачно сконцентрирована в замысловатом лабиринте изогнутого ледяного острова. Будьте осторожны при подходе к нему — не соблюдая "правила техники безопасности", вы рискуете нарваться на атаку истребителей сразу двух авианосцев, а то и на самонаводящиеся ракеты защитных вышек, закрывающих вход в ледяной лабиринт. Кроме них там находятся четыре Инфильтратора, но на больших дистанциях их можно не бояться. Разгромив эту цитадель, двигайте свои силы дальше к левому нижнему углу, к находящейся там Земной базе и СтатКону. Эти здания охраняют несколько РОКов4 и взвод юрких роботов, поэтому не забудьте подтянуть поближе к передовой своих Спешл Опсов и обычные космические корабли.

Дальше путь вашей ударной группы лежит в правый нижний угол сектора. Авианосцам придется ползти в объезд (через центр сектора), а роботы и остальная техника вполне пролезут сквозь узкие коридоры колючих зарослей к маленькому ледяному острову, под который засели в засаде роботы врага, охраняющие сверкающий Сжатый Солинит — награду за хорошую работу.

Она (работа), кстати, еще не закончена. В правой нижней четверти сектора силы противника обосновались в двух замкнутых областях, ограниченных толстыми ледяными поясами. На маленькой круглой полянке, находящейся ближе к середине сектора, установлены две защитные вышки и второй СтатКон, уничтожение которого входит в боевое задание, а в области, расположенной еще правее, противник отстроил целую базу с комплексом зданий, двумя вышками и приличным войском, в состав которого входят три авианосца четвертого уровня, несколько машин и полтора десятка роботов. Чтобы ослабить оборону врага, подведите свои авианосцы на дистанцию боевого вылета и подождите, пока все самые мощные модули врага не будут уничтожены. После этого отправляйте их обрабатывать нижнюю закрытую область с вышками и Контроллером, а к самой узкой перемычке ледяной стены подгоняйте "маму" и стройте Телепортал с другой стороны препятствия. Мощные машины завершат разгром базы противника, и вам останется только заняться сбором ресурсов, тем более, что премией за виртуозную деятельность станет повышенное содержание кристаллов в останках любого вражеского модуля или структуры, созданной по земной технологии.

Тройственный союз (Triborg Alliance)

Сектор: 33.

Владения: Компьютрона.

Цель: уничтожить базу данных Компьютрона (**Eliminate The Computron Data Base**).

Центр расположен почти в самом центре скопления звезд, так что нет ничего удивительного в том, что в его внутреннее пространство можно попасть через пять гиперпространственных туннелей. Если вы искренне желаете нарваться на неприятности с первой минуты освоения новой территории, выбирайте нижний туннель — техника, охраняющая базу Компьютрона и несколько авианосцев прямо над зеленым входом в гиперпространство только и ждут вашего появления. Если же вы цените спокойствие и комфорт даже при выполнении боевых задач, то лучше входите в этот сектор через левый или верхний туннель. Область левой верхней четверти космического пространства удачно отрезана от врагов — войска могут пройти только через узкий проход между скал в центральной части сектора, где недальновидный враг уже установил Технологический Пост, загораживающий дорогу его же собственным кораблям. В связи с этим внезапного нападения ждать не приходится, поэтому можете провести разведку территории Кораблем-Маткой, не приближаясь, однако, к Технологическому Посту врага. Свободного пространства для строительства базы много под верхним гиперпространственным туннелем, а если вы ощущаете нехватку газовых аномалий, то стоит пройтись любым скучающим модулем вдоль верхнего края пояса астероидов от левого гиперпространственного туннеля, и необходимое технологическое сырье будет найдено. Ко всему прочему, изначально на карте есть открытый участок, в котором уже установлена ваша Мишень. Если провести разведку в этом районе, поменяв Мишень на Переключатель, то выяснится, что ваша структура была установлена вовсе не в закрытую область — узкий коридор, в самом верху которого находится Переключатель, идет, слегка изгибаясь, вниз и вправо, а на небольшом участке после поворота наверх стоит группа роботов, охраняющих совместно с несколькими Технологическими Постами россыпь газовых аномалий. Всю эту группировку можно уничтожить прямо сейчас, заменив

Переключатель на Нюкера и добавив к нему Роботоперевозчиком трех-четырех Спешл Опсов, а можно оставить их на "закуску", а вначале заняться разгромом основных сил врага, в том числе его авианосцев. Для защиты вашей армии от их вредного воздействия потребуются Точечные Лазеры, Ремонтный док и Технологический Восстановитель. Кроме авианосцев Компьютрона, на вооружении врага стоит боевая техника Триумвирата, хотя базы последних в секторе нет, так что вам вполне может понадобиться еще и Ремонтник Двигателей, но, в принципе, можно обойтись и без него.

Собрав команду из пяти-шести боевых машин, пары лазеров и чинилок, направляйте их на мешающую теперь вышку Технологического Поста и выводите это войско на боевой простор. Ваше главное преимущество перед неповоротливыми вражескими авианосцами четвертого уровня — в скорости передвижения, и именно это нужно использовать в первую очередь, не останавливая свой боевой отряд до того момента, пока все тяжелые корабли не будут уничтожены. Обратите внимание на интересную деталь — один из вражеских авианосцев все же сумеет избежать возмездия (на некоторое время, конечно), поскольку какой-то свихнувшийся вражеский стратег запихал его в отдельную область карты, закрытую широким слоем колючих зарослей. Позже займетесь этим непослушным корабликом, а пока продолжайте череду своих подвигов. Справа от колючек вниз уходит тот самый коридор с Технологическими Постами и роботами врага, в котором когда-то стояла ваша Мишень. Если враги там еще остались, то самое время заняться ими. Вход в коридор охраняют сразу три вышки, но дальнобойного Нюкера они не остановят. В борьбе с роботами очень пригодятся Точечные Лазеры, снимающие на лету самонаводящиеся заряды, и парочка Спешл Опсов. После разгрома врага в этом месте, оставшиеся силы неприятеля соберутся в правом нижнем углу на базе Компьютрона. Защищена она слабо, так что серьезного сопротивления оказать не сможет. Местность вокруг базы и чуть выше обильно удобрена ресурсами — там много газовых аномалий и плазмы, а в небольшом коридоре, окруженном колючими стенами, есть даже Сжатый Солинит. Чтобы без опаски собрать все эти богатства, надо уничтожить последнего врага, скрывающегося в зарослях. Самой простой способ сделать это — выйти "мамой" в соседний правый сектор через туннель, находящийся почти в самом углу, быстро вернуться обратно через гиперпространственный туннель, находящийся немного ниже, попасть в который можно с помощью Переключателя. После возврата "мамы" постройте рядом с ней Телепортал и перетащите за полосу колючего препятствия все свои боевые машины. Прочесав неисследованную область космического пространства, они найдут и уничтожат последний авианосец, после чего вам останется только собрать ресурсы и выслушать один полезный совет, вытащенный из разрушенной базы данных Компьютрона: "Поместите Робота-бомбу (**Bomb Droid**) в гиперпространственный замок 21 сектора."

Триумвиратская кабала (Triumverite Cabal)

Сектор: 24.

Владения: Триумвирата.

Цель: уничтожить союзный Нарвеку Компьютерный Интеллект (**Destroy Narvek's AI Ally**).

Навоевавшись по отдельности с войсками цивилизаций Компьютрона и Триумвирата, вы вновь встречаетесь с этими противниками, теперь уже в одном секторе. Лучше всего будет, если для

проникновения вы выберете левый или нижний туннель. В этом случае, во-первых, очень долго никто не будет нападать на вашу базу, а во-вторых, у вас будет прекрасная возможность разбить цивилизации по отдельности, начав с более слабой базы Компьютрона. Попав в сектор с левой стороны, продвиньтесь вперед до препятствия в виде колючих зарослей и где-нибудь там, в непосредственной близости от нижнего гиперпространственного туннеля, начинайте строить свой комплекс. У врагов достаточно разнообразный арсенал применяемых средств, сопротивляться вашему вторжению будут и роботы, и корабли, и авианосцы противника, так что и вам свою боевую команду надо также делать универсальной. В идеале (если ориентироваться на известную формулу цена/качество), ваше войско должно содержать два авианосца, два-три мощных космических корабля (типа Нюкеров, Стирателей или Огнеразносчиков), три-четыре Спешл Опса и комплект ремонтно-защитных модулей (Технологический Восстановитель, Ремонтный Док, Ремонтник Двигателей и пара Точечных Лазеров). Пока все это хозяйство производится, постарайтесь навести порядок на базе и приготовиться к небольшому нападению — провокации со стороны войск Триумвирата. Первой ласточкой-камикадзе станет одинокий сумасшедший Стиратель, а сразу вслед за ним припрутся пара Шалунов и Опустошитель.

После того, как от этих придурков останутся лишь горстки технологического сырья (а ваши авианосцы поднимут свой уровень), можно снимать всю группировку с места и, разбив для удобства на команды, отправлять влево к повороту извилистого коридора между поясами астероидов и далее наверх. Продвинуть дальше авианосцы невозможно из-за слишком узкого прохода в скалах над гиперпространственным туннелем, но и вражеские крупногабаритные корабли не смогут перейти в атаку, если вы расположите свой отряд в самой нижней части коварного поворота. Лазеры надо расставить по бокам, стрелковые модули выстроить в одну шеренгу для стрельбы залпами, а авианосцы отвести чуть назад, чтобы они могли поднять свой уровень до максимума, не подвергаясь нападениям врагов. Теперь одним пехотинцем проведите разведывательно-провокационный рейд вверх до передовых модулей, защищающих компьютроновскую базу. Как только враги дадут знать о себе одним-двумя выстрелами, поворачивайте назад и ведите часть вражеских войск за собой навстречу смерти. После первого такого рейда половина ваших бойцов заработает по два-три уровня, а после второго — все они будут иметь максимальный боевой уровень. Как только ваши роботы станут предельно быстрыми, можно провести подобный маневр с заходом на саму базу Компьютрона, выманивая оттуда последние вражеские силы (интересно, чем ваш робот отличается от Ивана Сусанина?). Авианосцы врага, более слабые, чем ваши, можно уничтожать, не сокращая дистанции, если же возникает опасность вражеского налета, то наготове всегда должны стоять лазеры. После уничтожения основной массы сил Компьютрона, надо посетить его базу, на которой остались разве что четыре защитные вышки и четыре Ремонтных дока. Не забудьте про маленькую бухту в вырезе левой стены рядом с последней вышкой — там прячется Пространствосжиматель, элементарно уничтожаемый одним Нюкером.

Как только одна часть вражеского альянса падет, займитесь войсками Триумвирата. Действуя по старой схеме, подведите свои войска к участку пространства, расположенному между длинным поясом астероидов и колючими зарослями высоко над вашей базой, предварительно уничтожив стоящие там две Стиралки. Выстроив боевые корабли полосой вдоль прохода, готовьтесь к приему гостей (авианосцы подгоните поближе к красным переплетениям колючек). Враг

не использует Точечные Лазеры, и в этом его основная ошибка. Тут не помогут ни восемь авианосцев четвертого уровня, ни огромная толпа роботов, ни бешеное количество техники, бестолково посылаемых на верную гибель. Обратите особое внимание на вражеских роботов-Эвазеров, нацеливая своих пехотинцев в первую очередь на них, поскольку корабли в данном случае бессильны. Если в горячке боя вы потеряете одну-две машины, это еще не трагедия — силы врага тоже не бесконечны, а беззащитную базу сможет разрушить даже один робот. Основные здания противника находятся ниже и правее обороняемого вами прохода, а дальше вниз территория абсолютно свободна от вражеских войск. Чтобы до конца утвердить превосходство собственных сил над полуповерженным врагом, надо отправить пару своих дальнобойных авианосцев в сторону правого верхнего угла для очистки и этого места сектора от вражеских укреплений. Действуйте осторожно, на неразведанной территории установлены пять Омни-Истребителей и две защитные вышки — нарваться на неприятности проще простого. Лучше даже пожертвовать самым быстрым модулем и отправить его на смерть для прояснения оперативной обстановки, и уж потом готовиться к последней атаке. Ваше беспокойство оправдается: кроме массы ресурсов вы получите реальное технологическое улучшение базовых формирований — все модули, произведенные по технологии Компьютрона, будут изначально иметь четвертый уровень.

Триумвиратская колония (Triumverite Colony)

Сектор: 25.

Владения: Триумвирата.

Цель: уничтожить плазма-регулятор Нарвека (**Deactivate Narvek's Plasma Regulator**).

Этот сектор является угловым в скоплении звездных систем галактики Зета, и попасть внутрь него можно двумя путями. Если вы уже прошли большинство других секторов и знакомы с тактикой борьбы с цивилизациями Триумвирата и Компьютрона, действующих по отдельности и совместно, то выполнение данной боевой задачи не будет для вас сложным делом. При проникновении в сектор снизу в вашем распоряжении оказывается небольшая область, слегка засеянная мерцающей плазмой и закрытая почти со всех сторон перламутрово-зелеными астероидами. В зависимости от интенсивности проводимого вами строительства противник будет вести себя более или менее агрессивно, но в любом случае его атаки вам не избежать. Десяток Стирателей, роботы и масса различной компьютроновской техники будут с маниакальным упорством стремиться побывать на вашей базе (отнюдь не на экскурсионной прогулке), и помешать им в этом смогут лишь грамотно расставленные вышки, поддерживаемые небольшим отрядом "сил самообороны". После того, как пыл "горячих компьютерных парней" поутихнет, проведите пару разведывательных рейдов и приступайте к атакующим действиям. Для справки: все вражеские базы находятся в верхней части карты ближе к углам.

Гораздо интереснее обстоит дело при проникновении в сектор справа, когда ваша "мама" оказывается на краю большой свободной области, ограниченной колючками. Враги только и ждут вашего появления и даже легкомысленно считают, что готовы к серьезному сражению. Иначе как объяснить появление на территории вашей строящейся базы двух совершенно беззащитных Ре-Мастеров? Однако не стоит думать, что этим визитом вежливости все ограничится. У противника

огромный численный перевес, так что вы должны противопоставить его грубой силе свою мощную и техничную оборону. Пара Точечных Лазеров, Ремонтный Док и Ремонтник Двигателя, а также три мощных боевых корабля — вот что вам нужно для начала. По мере формирования армии стоит сделать несколько Спешл Опсов и ЭМП-Ракетниц для нейтрализации вражеских роботов. Однако, "главными действующими лицами" в обороне станут два авианосца, которые очень быстро натренируются на атакующих врагах до седьмого уровня. Больше двух крупногабаритных кораблей строить вряд ли нужно — в обороне вы неплохо обойдетесь и этим количеством, а ввести авианосцы в состав атакующей группы помешает чересчур узкий проход между астероидами-колючками. Пока же этот проход гарантирует относительную безопасность вашего комплекса от налетов вражеских истребителей, так что стоит постараться подвести свои силы к нему поближе и расстреливать прибывающие вражеские корабли поодиночке. Сразу это сделать не удастся — вам будут активно мешать спрятанные за стеной колючек вражеские авианосцы (вверху) и квартет Омни-Истребителей (справа, чуть выше уровня выхода из гиперпространства). Невидимые часовые не оставляют шансов выжить даже самому быстроходному разведчику, так что уничтожать их придется вслепую, почти "на ощупь". Подведите свои авианосцы к правой колючей стене и потихоньку двигайте их вверх до почти горизонтального уступа — примерно на том же уровне с другой стороны препятствия сидят в засаде четыре Омни-Истребителя. Радиус действия ваших авианосцев седьмого уровня слегка превышает их возможности, но все равно лучше не делать резких движений — постепенно, шаг за шагом передвигайте авианосцы до того момента, пока они не обнаружат цель и не отправят истребители в атаку. При этом стоит проследить за направлением их полета, т. к. они вполне могут выбрать для атаки совсем другую цель — скопление вражеской пехоты внизу. Учитывая тот факт, что рядом с этими пехотинцами стоят два Ремонтных Дока — атака роботов будет продолжаться крайне долго и почти без результата. Если это произошло — передвиньте авианосцы чуть выше.

Уничтожив Омни-Истребители, передвигайте авианосцы влево и вверх до момента фиксации новой цели, и, пока они громят вражеский флот, займитесь разведкой, при помощи Роботоперевозчика телепортировав робота в место бывшего базирования истребителей Триумвирата. В течение всего этого времени вражеская пехота и техника будет подходить к узкому проходу, контролируемому обороняющимися войсками, и из-за накопившихся ресурсных останков погибших кораблей уже не будет видно новых наступающих модулей. Чтобы полностью взять контроль над ситуацией в свои руки, проведите пару разведывательно-заманивающих рейдов, возвращая робота традиционным "пешим" способом без помощи Роботоперевозчика. Остатки мобильных сил врага тут же ринутся навстречу смерти, и вам останется только, полностью обследовав карту, заняться уничтожением двух вражеских баз, оставшихся практически без защиты.

Комплекс зданий Триумвирата находится сразу над выходом из колючих зарослей, скрывающих вашу базу, и там вы уже, скорее всего, не встретите ни одного вражеского корабля. База Компьютрона расположена в правом верхнем углу карты, ее защищают четыре Технологических Поста, прикрываемых жалкой горсткой боевой и ремонтной техники. Поскольку до вашего появления данный сектор официально числился за Триумвиратом, то и премия за успешное выполнение боевого задания будет соответствующей — отныне вы будете получать больше плазмы за каждый уничтоженный вражеский модуль или объект, построенный по триумвиратской технологии.

Колония киборгов (Cyborg Colony)

Сектор: 45.

Владения: Компьютрона.

Цель: уничтожить базу Компьютрона (**Terminate The Computron Hub Base**).

Перед проникновением в этот сектор стоит серьезно обдумать все возможные варианты, поскольку последствия неудачного выбора не заставят себя ждать и принесут вам максимум неприятностей. Если вы желаете после первого же шага по неразведанной территории получить пару самонаводящихся ракет от вражеских роботов, то нижний вход с левой стороны сектора к вашим услугам. Если же вы предпочитаете иметь дело с тяжелой боевой техникой вроде РОКов4 и Нюкеров, то достаточно смелым и оригинальным будет решение проникнуть в сектор сверху. Наконец, если вы не очень доброжелательно относитесь к вражеским роботам и кораблям и вдобавок хотите успеть построить нормальную базу до того, как эти чудовища нагрянут к вам в гости, выбирайте верхний левый гиперпространственный туннель.

Вся верхняя левая четверть карты относительно безопасна — именно там у стены колючек можно начинать строительство комплекса. Акцент стоит сделать на технологиях Компьютрона. Кроме Ремонтных Доков, полезных в любом бою, эта база сможет выдать по первому требованию две-три ЭМП-Ракетницы, которые жизненно необходимы для реализации "Программы по снижению активности вражеских роботов". Именно космическая пехота составляет костяк вражеской армии в этом секторе. При отражении атак юрких роботов необходимо учитывать такие вещи, как скорость перемещения цели и ее габариты. Когда речь идет об одном-двух роботах, обычная ударно-штурмовая группа еще способна проявить себя и быстро справиться с врагами, но когда ваши позиции атакует целый взвод толково обученных пехотинцев числом больше десятка, то для борьбы с ними уже необходимо создавать отдельную противопехотную команду. В первую очередь, подобная группа снабжается Точечным Лазером, который спасет ваши боевые модули от большинства самонаводящихся ракет. Также в ее составе желательно иметь несколько модулей с повышенным радиусом действия и оружием с системой самонаведения (в обороне атаку роботов реально помогут отразить земные Ракетные Базы). И, главное, противопехотные средства — пара Спешл Опсов и две-три ЭМП-Ракетницы. Если впоследствии к этой команде добавить пару номадских авианосцев и Ремонтный Док, то такая армия сможет громить не только роботов.

Как только атакующие роботы противника захлебнутся в водовороте огня, созданном вашей "непобедимой армадой", можно, проведя необходимый минимум разведки, начинать завоевание новых территорий. Начать победоносное шествие лучше всего с визита в левый нижний угол сектора, где еще осталось приличное количество вражеских роботов. В хитрых лабиринтах ледяных укрытий они чувствуют себя в безопасности, но вы можете развеять эти нелепые заблуждения, проведя по краю ледяного пояса сначала ЭМП-Ракетницы, а затем авианосцы, которые достанут даже самых удаленных врагов, спрятавшихся в укромных уголках неразведанной местности. В каждом из трех труднодоступных окошек в ледяном поясе астероидов скрывается три-четыре вражеских робота, охраняющих несколько небольших кристаллов. Вряд ли стоит строить уйму Телепорталов для добычи этих ресурсов, так что просто убедитесь в отсутствии врагов по спокойствию истребителей и продолжайте путь вправо.

Совсем неподалеку находится база Компьютрона, которую защищают два необученных авианосца, несколько слабых боевых модулей и два Ремонтных Дока. Уничтожив базу, не забудьте нанести визит вежливости в самый низ сектора — в месте соприкосновения ледовых препятствий с колючими зарослями тоскуют два РОКа4, отрезанные от остального мира. Далее в центральной части сектора вы сможете обнаружить еще более безалаберно защищенную Земную Базу, а за препятствием из двух сросшихся поясов астероидов, ближе к правой стороне сектора, вас ждет еще одна объединенная база двух цивилизаций, защищаемая отрядом роботов и девятью защитными вышками. Атаку цитадели лучше начинать с нижнего края из-за ледяного препятствия, подогнав к авианосцам все противопехотные силы. В этом случае враг не успеет дождаться помощи от спешащей к нему из верхнего правого угла мобильной группы из пяти-шести РОКов4 и трех Нюкеров. Разбейте силы противника по отдельности и проверьте получше лабиринты колючих зарослей сверху над базой — там, кроме нескольких спрятавшихся врагов, вы обнаружите последнюю одинокую структуру — одинокую Ракетную Базу, охраняющую скопление газовых аномалий. Сектор, кстати, достаточно богат ресурсами, и, кроме этого, в будущем при уничтожении любого компьютроновского модуля на месте их гибели будет оставаться максимальное количество технологического сырья. Хорошая работа — хорошее вознаграждение.

Командный центр Компьютрона (Computron Outpost)

Сектор: 34.

Владения: Компьютрона.

Цель: нейтрализовать Техуплекс (**Take Out The Techuplex**).

Если вы выполняете боевые задания более-менее последовательно, то наверняка до появления в этом секторе побываете в предыдущем, 33-ем. При подобном развитии событий вам даже не надо думать о том, с какой стороны входить в пространство новой космической зоны, ведь для решения нескольких предыдущих проблем посещение этого сектора просто необходимо, о чем свидетельствуют материальные следы вашего пребывания — Земная База в левом верхнем углу карты рядом с поясом астероидов, новенький Переключатель и изначально данная Мишень. В принципе, если ситуация немного отличается от вышеописанной, то ничего страшного — безопасное проникновение в этот сектор возможно через любой гиперпространственный туннель, кроме, естественно, левого нижнего, упирающегося в глухую стену колючих зарослей. Однако лучшим вариантом все же остается приведенный в самом начале, так что, даже если никакой базы еще не построено, кто мешает вам сделать это, попав в сектор через гиперпространственный туннель, расположенный слева, ближе к верхнему углу. Все пространство сектора разделено как бы на две зоны — левую и правую, действовать в которых придется по отдельности из-за слишком широкого пояса астероидов-колючек, пересекающего всю карту в центральной ее части сверху вниз.

Оказавшись в верху левой зоны, вы очень долгое время можете не опасаться нападения врагов и сразу готовиться к атакующим действиям. Все вражеские модули, кроме загадочного Техуплекса, вам давно знакомы и не вызывают опасения. Довольно слабая база Компьютрона, которую защищает десяток не особо мощных кораблей и чуть большее количество роботов, скорее насмешит, чем напугает вас. В атакующую группу вполне можно включить несколько различных модулей земного типа (вроде Нюкеров и РОКов4). Имеет смысл также сформировать бригаду

Инфильтраторов для захвата вражеских Ремонтных Доков и боевой техники, а три или четыре Спешл Опса без проблем справятся со всеми вражескими роботами. Авианосцы в этой миссии не нужны в принципе — боевая задача не настолько сложна, а тратить ресурсы впустую не самое лучшее занятие. Если вы все же не слишком уверены в успехе, постройте Точечный Лазер и Технологический Восстановитель или пару дополнительных боевых модулей.

Решившись, наконец, атаковать врага, двигайте всю созданную толпу вниз по краю колючих зарослей, и тогда вы уж точно не сможете пройти мимо вражеской базы. Не стоит слишком усердно загонять в угол обороняющиеся корабли врага — отчаявшись, они скромно выстроятся в одну линию и будут дружными залпами крошить вашу технику. Дайте врагу возможность повоевать в его излюбленной манере "пришел — пальнул — отошел". В этом случае, вся вражеская техника очень быстро отойдет в мир иной (интересно, что такое Рай в понимании Компьютерного Интеллекта?), а вам останется лишь завершить разгром базы и продолжить странствия по коридорам колючих джунглей. Внизу, почти в самом конце изогнутого прохода, путь "странствующим рыцарям" преградят две вышки, с которыми легко справится один Нюкер, и десяток обезумевших КомДройдов. Перестреляйте их, как тушканчиков, быстро пройдитесь "мамой" по местам былых сражений (при выходе в гиперпространство солинит, остающийся от взорванных кораблей, исчезает) и на время оставьте этот сектор.

Вторую часть приключений лучше всего начать, вернувшись в наполовину очищенный сектор через нижний гиперпространственный туннель. При небольшом везении, двигаясь вверх вдоль правого края колючек, ваша "мама" обнаружит спрятанный неподалеку совершенно исправный Телепортал противника. Если в левой открытой половине сектора у вас есть Переключатель и Инфильтратор, то путем несложных замен можно приступить к захвату вражеского объекта, заодно убрав "маму" в более безопасную, очищенную от врагов область. Если же ни Переключателя, ни Инфильтратора по каким-то причинам у вас уже нет, то проще установить свой собственный Телепортал рядом с гиперпространственным туннелем.

Активизировав Телепортал, переправляйте все машины ударной группы и корабли технической помощи в правую зону и смело начинайте устанавливать здесь свои порядки. Два авианосца и три Пенетратора никак не могут считаться серьезным препятствием на пути к цели — дальнобойной стационарной установки под названием Техуплекс, который установлен почти в самом верху сектора близко к центру. Начав атаку этого монстра, пошлите первым на геройскую смерть какой-нибудь бесполезный Переключатель, скромно выставив за его спиной пару Нюкеров. Несколько волнительных мгновений — и каждый получит то, что заслужил. Техуплекс — вечный покой и забвение, "мама" — большое поле газовых аномалий, а для вас персональная премия — начиная с этого момента, все Технологические посты врага будут на целый выстрел слабее, чем раньше, хотя, казалось бы, и так не очень страшные штуки.

Дредноут Компьютрона (Computron Dreadnaught)

Сектор: 35.

Владения: Компьютрона.

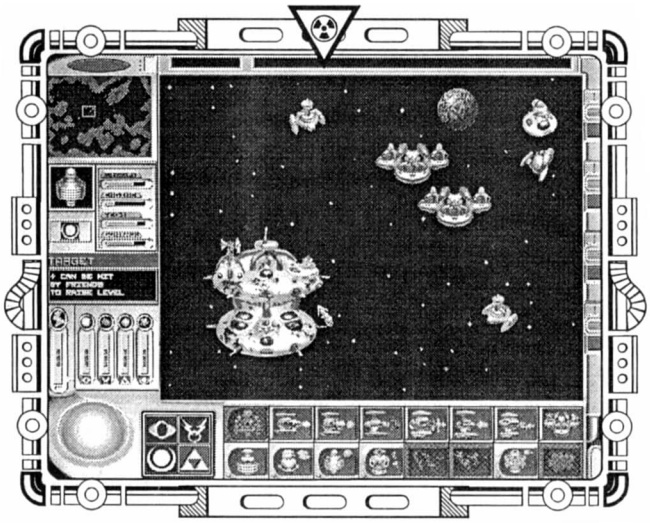
Цель: уничтожить компьютроновский дредноут (**Detonate The Compuvek Dreadnaught**).

Сектор, являющийся определенным рубежом в игре — за ним открывается прямая дорога к логову Ахкун Века (только не надо торопиться туда). Эта часть галактики Зета открыта для

входа с трех сторон. Если вы рискнете проникнуть внутрь через верхний гиперпространственный туннель, то в следующие несколько секунд вам придется либо проявлять чудеса реакции, уводя "маму" от мощных зарядов, летящих справа из-за продолговатого колючего препятствия, либо громко нецензурно ругаться, проклиная коварных врагов и их маму (без кавычек). По мощности разрывов и частоте выстрелов нетрудно догадаться, что по вам прямой наводкой палит **Alien Ship**, убежать от которого в левый верхний угол сектора хоть и возможно, но уж очень накладно. Гораздо проще не искушать судьбу, а сразу войти в сектор через левый гиперпространственный туннель, переместить "маму" в левый верхний угол и заняться строительством комплекса. Это место гораздо безопаснее любого укрытия в правой части сектора, так что до серьезного нашествия вражеских войск вы успеете создать оборонительный заслон. Если учесть, что нападать на вашу базу в основном будут только не слишком сильные корабли Компьютрона, поддерживаемые небольшим количеством роботов и авианосцев, то задача выживания решается легко.

Гораздо сложнее, но одновременно и интереснее обстоят дела, если вы проникаете в сектор через нижний гиперпространственный туннель. Появившись там, "мама" рискует после первого же неверного движения попасть под огонь Технологических постов или оказаться в зоне досягаемости истребителей. Все это хозяйство в компании с Пространствосжимателем расположено почти над самым выходом из гиперпространства в надежде на роковую оплошность, вроде возведения базы в зоне обстрела. Однако при максимальной осторожности с укрепленной западней можно справиться, используя дальнобойные корабли или авианосцы. В самом начале игры передвиньте "маму" немного влево, ни в коем случае не поднимаясь вверх, и после этого установите какую-нибудь базу перед самым гиперпространственным туннелем, полностью перегородив его. Теперь любой произведенный авианосец или Нюкер будет фиксировать цель автоматически, сам при этом оставаясь вне досягаемости вражеских пушек. После того, как авианосец, Пространствосжиматель и четыре вышки противника будут уничтожены (вышки, между прочим, можно захватить и по одной вытащить Переключателем из опасной зоны), перегоните "маму" в бухту, окруженную с трех сторон колючками, где совсем недавно базировались вражеские модули, и стройте там комплекс. Соображать придется быстро, т.к. почти сразу после уничтожения защитной группы на вашу базу полезут корабли и роботы противника, сторожившие кучу солинита в правом нижнем углу сектора. В дополнение к уже имеющейся армии надо построить или захватить у врага пару ЭМП-Ракетниц и снабдить свои войска Точечным Лазером в компании с некоторыми самыми нужными ремонтными модулями. В этом случае вы отобьете и атаку с левого фланга, где со стороны противника в бою будут участвовать, в основном, одни корабли (без поддержки роботов и авианосцев).

Отбив вражеские атаки, можно переходить к активным действиям, для начала очистив правый нижний угол сектора от вражеского присутствия. Будьте осторожны, в конце колючей стены сверху установлена еще одна вышка, а еще дальше, за узкой перемычкой зеленых астероидов неопытных жертв поджидает **Alien Ship** с сильно поврежденными двигателями. По этой причине в состав ударной группировки из ЭМП-Ракетниц и Нюкеров стоит ввести Точечный Лазер и авианосцы, способные достать цель даже за каменным препятствием. После выполнения задуманного, можно не спеша передвинуть все боевые корабли влево до выхода из зарослей колючек, который перекрыт тремя защитными вышками. Некоторое количество вражеских кораблей вы, возможно, встретите там, хотя последняя точка концентрации вражеских сил находится ближе к цен-



Прибыли незваные гости.

тру сектора в петле астероидного пояса, где и расположена база Компьютрона. Десяток кораблей, три авианосца первого уровня, пара Ремонтных доков — вот все, что может противопоставить вам противник. В общем, разгромить базу — не слишком трудная задача.

Однако перед тем, как двинуться туда, обратите внимание на место, расположенное чуть выше и правее выхода из астероидов-колючек. Именно там находится ваш главный враг — компьютроновский дредноут — мощная машина, состоящая из восьми самостоятельных модулей, прикрытая сверху одиноким Точечным Лазером. Кроме впечатляющих ударно-боевых характеристик, этот дредноут славится способностью ремонтировать поврежденные отсеки, поэтому в первую очередь все силы надо бросать на уничтожение верхнего левого угла адской машины, в котором находится ремонтный блок. Пушки стреляют снарядами различного типа и отличаются не только по скорострельности, но и по дальнобойности. Поэтому, правильно расставив два лазера, вы спасете свои авианосцы от метких выстрелов самых дальнобойных орудий дредноута, при этом ваши истребители будут непрерывно атаковать врага.

После расправы с дредноутом подтягивайте к авианосцам остальные корабли и двигайте все войско вправо — к базе врага. Чтобы завершить победоносный рейд, останется только разгромить ее и уничтожить мечущиеся в правом верхнем углу два **Alien Ship**'а, у одного из которых сильно повреждены системы контроля, а у второго — системы техобеспечения. В качестве приза за хорошую работу вы получите новое усовершенствование боевых параметров вашего оружия — отныне любой Технологический Пост будет стрелять сразу тремя самонаводящимися зарядами.

Космический патруль (Space Patrol)

Сектор: 21.

Владения: Номад.

Цель: нет данных (**No Data**).

Если вы поступили предусмотрительно и перед визитом сюда посетили сектор 33, то цель задания будет вам ясна, вернее даже не цель (она у вас всегда одна — уничтожить всех врагов), а инструкции по действиям, которые необходимо выполнить после того, как стихнет грохот выстрелов. Если же боевая задача, поставленная перед вами в 33 секторе, так и не выполнена, то никакого совета вы не получите, и единственная надежда на толковое описание — мо-

жет, авторы более высокого мнения о ваших талантах военачальника, чем создатели игры. Разочаровывать ожидания нетерпеливых игроков дело неблагодарное, поэтому вот он, ваш совет: "Поместите Робота-Бомбу в гиперпространственный замок". Разумная мысль, кстати, — никаким другим способом блокировку с гиперпространства не снять. Однако это дело будущего, а сейчас у вас есть первоочередная задача по уничтожению врагов, укрепившихся (и, надо заметить, очень неплохо) в данном секторе.

Будет очень плохой шуткой приступать к уничтожению противников, появившись в секторе слева. Вряд ли ее оценят по достоинству расположенные неподалеку вражеские базы, окруженные невероятным количеством пехоты и техники. Зачем испытывать судьбу, если есть гиперпространственный туннель в нижней части сектора? Появившись там, ваша "мама" успеет построить хоть все четыре базы, располагая их чуть правее зеленой "калитки" в гиперпространство.

Враги появятся только спустя минуту-две после вашего прибытия, и сначала будут настроены не очень агрессивно. В самом деле, можно ли считать объявлением войны появление в окрестностях базы одинокого Батлмеха? А двух Батлмехов? В любом случае, стоит прислушаться к ненавязчиво высказанному предупреждению и заготовить что-нибудь противопехотное, причем в изрядном количестве. Правда, если учесть, что вслед за хилыми роботами на вас набросятся штук семь-восемь номадских авианосцев, то становится ясно, что одними Спешл Опсами родные стены не защитить. Вообще-то в такой ситуации многие предпочитают воевать также при помощи авианосцев, наверное, вспоминая старую поговорку, что "против лома нет приема, если нет другого лома". Можно и так, никто не спорит. Однако в реальном бою, где требуется быстро руководить всеми боевыми единицами, неумелое управление неспешными авианосцами может привести к плачевным результатам, когда, например, ваш флот будет получать безответные удары от вражеских истребителей, при этом занимаясь идиотской погоней за одним маневрирующим Батлмехом. Что же остается в этом случае? Вспомните о слабых местах ваших противников — ни у Номад, ни у Триумвирата нет специального оружия, направленного против роботов, поэтому будет вполне уместно показать им, на что способны быстрые "малыши" под руководством серьезного коммандера. При этом затраты на производство также сведутся к минимуму — попав в сектор, "мама" должна построить только фабрику роботов. Какой-то отдельной специализации от ваших роботов не требуется, скорее наоборот, они должны одинаково хорошо драться с авианосцами, обычными кораблями, роботами и защитными вышками, так что выбор типа роботов остается целиком за вами, с учетом запасов технологического сырья. Скорее всего, ваши симпатии склонятся либо к быстрым и дальнобойным М-160, либо к мощным Батлмехам. Что касается количества, то пятнадцати М-160 или двадцати Батлмехов вам должно хватить для полного уничтожения врагов. Согласитесь, это несколько дешевле, чем строительство комплекса "по полной программе" и выпуск боевой техники. Тренировать бойцов тоже необязательно, достаточно объединить их в группу и натравить на первый показавшийся на горизонте авианосец, и через некоторое время все они разовьются до седьмого уровня.

Тактика ведения боевых действий проста — медленное прочесывание неразведанных территорий с моментальной реакцией на любой вражеский выпад и уничтожением посмевшего огрызнуться противника. Не приближайтесь к краям сектора, пока в его центральной части еще остаются авианосцы и роботы врага. Прямо над нижним гиперпространственным туннелем

над тремя отдельными каменными островками неразумный противник установил Торпедную Базу, прикрытую всего одной вышкой, которую ваша дружная орава сметет за пару секунд. Не забывайте, что у ваших роботов ракеты имеют устройство самонаведения, так что для стрельбы вовсе необязательно прекращать движение (в перемещающуюся цель попасть значительно труднее). У врага, кстати, кроме Торпедной Базы имеется еще и СтатКон, причем очень хорошо защищенный, так что будет совсем не лишним, выпустив всех роботов, построить рядом с "мамой" Базу Номад и выпустить один Точечный Лазер, основной задачей которого будет охранять "маму". Все равно ведь придется позже выпускать Роботоперевозчик, так что средства на базу вы потратите отнюдь не зря. Попутно с лазером, во время очередного простоя производства, можно изготовить одного Ремонтника Двигателей — для улучшения самочувствия роботов, попавших под огонь триумвератских модулей. Динамика игры предъявляет очень строгие требования к скоростным характеристикам отдельных бойцов, и если в "группе товарищей" появятся еле ковыляющие калеки, то общий боевой настрой будет уже не тот.

Расправившись со всем, что двигалось, в центре сектора, переводите свою ударную группу по верхнему краю вправо, чтобы атаковать оттуда две соседствующие вражеские базы. Обрушившись сверху лавиной стреляющих роботов, в первую очередь уничтожайте Омни-Истребители, стоящие на правом фланге базы, а затем две вышки, расположенные на левом фланге. Удачно маневрируя, можно уничтожить все защитные сооружения врага вообще без потерь, напоследок расстреляв все остальные модули и здания за пару минут. Внизу под базой вы сможете обнаружить еще одно скопление вражеских сил — Точечный Лазер, две вышки и авианосец. Начав с вышек, вы легко справитесь с этой компанией, после чего можно двигаться в левую часть сектора, медленно прочесывая сектор снизу вверх вдоль пояса астероидов. Очень скоро вы обнаружите одинокую Стиралку, закрывающую узкий лаз в верхнюю неразведанную область. Пройти по нему роботы смогут только ровным строем, поэтому после уничтожения вышки придется отдать приказ "Вперед!" всей группе несколько раз, чтобы замыкающие колонну бойцы не двинулись в обход каменного препятствия. В расширяющейся бухте среди камней вы обнаружите жуткую картину — четыре Омни-Истребителя и один авианосец. Не отвлекайтесь на проявление негативных эмоций — натренированные роботы разделаются с грозной группировкой с минимальными потерями, если будут стрелять всей толпой по одной цели. После этого феноменального успеха одним броском подведите доведенных до состояния зомби роботов к последнему оплоту вражеских сил в левом верхнем углу, где своей участи смиренно ожидают два Точечных Лазера, два Ре-Мастера, Омни-Истребитель, две Аннигиляторные Пушки и две Стиралки. Ценой нескольких роботов вы сотрете и это позорное пятно с карты сектора и сможете в последний раз продемонстрировать атакующую мощь своих роботов на беззащитном СтатКоне, стоящем чуть выше в отдельной уютной гавани между камнями. Если в Окне сообщений нет информации о смерти последнего врага, то проверьте еще разок верхнюю кромку карты — где-то там прячется стайка Невидимок, если же все в порядке, отправляйте "маму" на сбор ресурсов, а свежеизготовленного Робота-Бомбу в персональном Роботоперевозчике — в левый нижний угол сектора, к закрытому выходу в гиперпространство. Телепортируйте робота в пустую ячейку в красном облаке, и вот она, премия — открыт проход в секретный сектор.

Город потерянных роботов (The City Of The Lost Droids)

Сектор: 20.

Владения: Чужих.

Цель: прикончить потерянных роботов (**Purge The Lost Droids**).

Проникнув в этот секретный сектор, не стоит беспокоиться по поводу вероятного нападения противника. Прошло то время, когда холуи Ахкун Века чувствовали себя хозяевами жизни и беззастенчиво нападали на ваши базы чуть ли не с первых секунд игры. Сейчас они поняли бессмысленность подобной политики и перешли в глубокую оборону, спрятав свои базы в каменных лабиринтах и окружив их множеством защитных сооружений. Единственное, что еще позволяют себе эти трусливые койоты, так это редкие выстрелы "из-за угла" Торпедами и Контроллерами, способные принести немало хлопот отдыхающей "маме" или какому-нибудь невезучему кораблю. Чтобы обезопасить свои войска от подобных неприятностей, сразу по прибытии в сектор постройте в ближайшем углу Базу Номад и изготовьте Точечный Лазер. Поскольку на постройку здания и на создание корабля требуется некоторое время, а враг вряд ли будет делать большие перерывы в стрельбе, заставьте "маму" до постройки лазера постоянно двигаться, чтобы быть уверенным, что ей не "достанется".

Защитив "маму" от вражеских посягательств, начинайте разведывательные операции, без проведения которых поставленную перед вами задачу выполнить не удастся. К сожалению, всем разведчикам (лучше всего подойдут Спешл Опсы) наверняка суждено погибнуть, поэтому готовить их можно сразу несколько и средств на повышение скорости передвижения не жалеть, так как чем быстрее передвигается робот-разведчик, тем больше он успеет "разглядеть" опасных сюрпризов, приготовленных для вас коварным противником. Взяв управление одним Спешл Опсом в свои руки, проведите его влево, вдоль по коридору между поясами астероидов до зеленого выступа каменного барьера. В этом узком месте авианосцы не пройдут, но для обычных кораблей и роботов никакой преграды не существует. Совсем недалеко от этого крутого изгиба находится серьезная защитная цепь из вышек и Омни-Истребителей врага. В задачу робота входит обнаружение этого "осиного гнезда" и разведка местности вокруг посадочных площадок трех Омни-Истребителей, стоящих у левого края защитной стены из восьми вышек. Справиться с таким количеством защитных сооружений обычными средствами достаточно сложно, даже армия Нюкеров максимального уровня развития понесет немалые потери при лобовой атаке, но выход из этой, почти тупиковой ситуации, тем не менее, есть. Обратите внимание на то, что среди модулей врага нет ни одного Точечного Лазера, отчего вся группа стационарных объектов становится очень уязвимой. Воспользуйтесь оружием, подобным тому, которое использует ваш враг, и постройте где-нибудь в глубоком тылу СтатКон или Торпедную Базу. Один взрыв Торпеды или Контроллера накрывает сразу несколько объектов, поэтому лучшим применением дальнобойного оружия будет стрельба по расположенным рядом друг с другом стартовым площадкам Омни-Истребителей. Уничтожив эти крайне опасные объекты, можно продолжить стрельбу по вышкам, но можно поступить и более разумно. Вспомните о скрытых возможностях своего арсенала — в нем есть такое страшное и очень специфическое оружие, как роботы Скрэмблеры, созданные военным гением Компьютрона. Против этих малышей бессильны любые вышки, поэтому масштабы ущерба, нанесенного врагу группой из пяти-шести

Скрэмблеров, будут просто фантастическими. Быстро делайте несколько таких роботов и отправляйте их в бой. Попутно с расстреливанием в упор ничего не понимающих грозных орудий врага одним из роботов можно провести небольшую разведку. В расширяющейся области слева от умирающих вышек стоят абсолютно бесполезные Академия и Мишень, а вот в межскальном коридоре, уходящем вправо и вверх, стоит СтатКон и две Ракетные Базы. Дальше двигаться опасно, поэтому подождите, пока последний из вражеских объектов не превратится в кучку ресурсов и подтягивайте на передовую одного из своих натренированных разведчиков. На большой площади чуть правее центра сектора противник устроил целый лагерь из баз всех четырех цивилизаций и различных обучающих зданий. Прикрыта вся эта роскошь всего шестью вышками и тремя Омни-Истребителями. Самые опасные защитные сооружения расположены в правом верхнем углу комплекса, так что было бы совсем неплохо, если бы разведчик успел добежать туда и сделать "круг почета" вокруг установленной там базы Триумвирата. Дальше действуйте по изложенной выше схеме с той лишь разницей, что количество выпущенных Торпед или Контроллеров придется удвоить из-за не самой удачной для вас расстановки вражеских Омни-Истребителей. После уничтожения Скрэмблерами беззащитного комплекса обследуйте всю доступную территорию, и вам станет ясно, что единственный путь к оставшимся силам врага находится в дальней левой части сектора у места встречи белого и зеленого поясов астероидов. Самым разумным продолжением атаки будет переправа отряда Скрэмблеров через барьер при помощи Роботоперевозчика. Там они быстро найдут и уничтожат несколько вышек, Бомбы и Торпедную Базу врага.

Теперь подошло время подтянуть "маму" к зоне боевых действий. Постройте с другой стороны барьера Телепортал и с его помощью переправьте на другую сторону Точечный Лазер (уже не нужный для охраны "мамы" и базы), при помощи Переключателя — пару Технологических Постов (среди врагов имеется немалое количество Роботов-Бомб и их нарвекских аналогов) и несколько ЭМП-Ракетниц. Построив противопехотную защитную линию, пошлите одного разведчика вправо и вверх до встречи с первыми модулями врага и заманивайте их в свои сети. Сопротивление вражеских роботов будет долгим (многие из них являются миниатюрными **Alien Ship**'ами), но, в конце концов, справедливость должна восторжествовать, принеся вам в награду доступ в еще один засекреченный сектор и очень полезное улучшение рабочих характеристик Роботоперевозчика — теперь эта машина имеет бесконечный радиус действия, т. е. может высаживать роботов в любую открытую точку карты.

Секретный захват (Secret Trove)

Сектор: 10.

Владения: Чужих.

Цель: уничтожить мнимые астероиды (**Destroy The Disasteroids**).

Секретный сектор, не обозначенный на звездной карте галактики, имеет единственный гиперпространственный вход, и уже одно это наверняка наполнит вас мрачными предчувствиями. Негативные мысли так плотно захватят сознание, что даже факт полного игнорирования врагами первоначальных маневров "мамы" однозначно будет истолкован как дурной знак — если сразу не стреляют, значит, скоро та-акое на-ачнется! Соответственно, ваши дальнейшие действия целиком и полностью зависят от собственного склада характера. Если вы по натуре строитель-обо-

ронщик, то никто не сможет помешать вам возвести все четыре Базы, прикрыв их с наиболее уязвимых сторон цепочками защитных вышек и Омни-Истребителей, изготовить полный комплект Ремонтных Модулей, установить в местах вероятного нападения Точечные Лазеры, подогнать туда же отряд авианосцев и выстроить в резерве непробиваемую армию из нескольких Нюкеров, Стирателей, ЭМП-Ракетниц и сводного взвода роботов. После того, как вся эта система жизнеобеспечения заработает в полную силу, и вы, наконец, подумаете о полномасштабной разведке, суровая правда несколько поколеблет уверенность в совершенстве мироздания. Да, в этой жизни предусмотреть все, к сожалению, невозможно. Кто бы мог подумать, что в этом строго засекреченном секторе звездного пространства не будет не только яростных атак разъяренного противника, но и самого противника. Все, что вы сможете обнаружить, проведя разведку прямо Кораблем-Маткой — несколько так называемых **Alien Ship**'ов, упорно прикидывающихся астероидами. В обнаружении замаскированных форм чуждого разума вам поможет мини-карта, на которой все "корабли" врага показаны характерными голубыми точками. Еще слаженнее пойдет дело, если вы сразу после появления в секторе построите одну базу и выпустите пару дальнобойных кораблей (лучше всего подойдут Стиратели или Нюкеры). Если при движении боевых машин вдоль пояса астероидов они вдруг начинают палить по отдельным фрагментам ландшафта, значит, ими обнаружена очередная цель. В этом случае рекомендуется немного подождать, пока безмолвный, как кусок известняка, вражеский корабль не растает облачком дыма под градом выстрелов. После этого можно продолжать обход. Самое интересное то, что при уничтожении вражеский модуль не делает ни малейшей попытки хоть чем-то ответить вашему кораблю, а лишь бестолково моргает единственным глазом. Еще одним плюсом вражеских мнимых астероидов является неспособность менять свой цвет при маскировке, поэтому среди перламутрово-зеленых камней их можно не искать. Соответственно, "боевая" задача, поставленная перед вами в этом секторе, элементарно выполняется за несколько минут силами одного-двух кораблей. Сразу после этого можно обшарить этот сектор "Приз" "мамой" для сбора богатого урожая технологического сырья, щедро разбросанного по всей карте. Если же для полного счастья вам не хватает только дозы солинита, тщательно обследуйте зеленый пояс астероидов в правом верхнем углу карты. При максимальном приближении к краю препятствия, вы наверняка увидите полоску неразведанной территории. Пара Телепорталов для обеспечения пути туда-обратно, небольшая прогулка "мамой" внутри закрытой области, и вот она, долгожданная находка — не один, а целых два Сжатых Солинита. Поскольку премиальным технологическим улучшением этого сектора является увеличение в два раза скорости сбора "мамой" ресурсов, рутинный процесс харвеста свалившихся со звезд богатств не займет много времени. Все, что вам останется — проехать через весь сектор обратно к гиперпространственному туннелю в левом нижнем углу сектора и смело двинуться в далекое путешествие на другой конец галактики, имея в запасе немалое количество ресурсов.

Дети Ахкун Века (Children of Vek)

Сектор: 36.

Владения: Вражеского Корабля-Матки.

Цель: вычистить "детей" Века (**Cleanse The Children Of Vek**).

Судя по заставке, возникающей на экране при проникновении в этот сектор, вас ждут огромные богатства в виде моря Сжатых Солинитов, и легкая перестрелка с роботами врага. Если бы все

было именно так, то вам можно было бы только позавидовать. На самом же деле, события разворачиваются с точностью до наоборот — во всем 36-ом секторе вы не встретите ни одного Сжатого Солинита и даже на уничтожении вражеских модулей заработать не удастся. И дело тут вовсе не в количестве врагов, в этом недостатка как раз нет, а в структурной принадлежности их к определенному виду — по жестоким правилам игры детьми Ахкун Века считаются только роботы, при уничтожении которых, как известно, ресурсов не остается. Кроме огромной армии этих милых суетящихся созданий в секторе имеются лишь два здания (Военная Школа и Программатор) и очень небольшое количество технологического сырья. Второй гиперпространственный туннель находится с противоположной стороны от входа, рядом с правым нижним углом.

Теперь, когда вы знаете примерную расстановку сил, самое время заняться войной. С самого начала никто из врагов не решается нападать на вас, поэтому продвиньте "маму" вверх к расширяющейся площадке, постройте там базовый комплекс и сами идите в атаку. Против роботов лучше всего действуют Спешл Опсы и ЭМП-Ракетницы, поэтому одной Базы Компьютрона и Земной Фабрики Роботов будет достаточно для создания очень специализированного и очень мощного войска из двух-трех машин, пятерки роботов и Ремонтного Дока. Кстати, не стоит самонадеянно бросать их в бой по отдельности, т.к. в числе вражеских роботов есть узкие специалисты по превращению кораблей в оплавленные груды железа — Эвазеры, которых невозможно уничтожить командой, состоящей только из кораблей. Также общими силами гораздо проще бороться с Роботами-Бомбами врага, не подпуская их вплотную к своим войскам. Любопытная деталь — все роботы врага, изготовленные по номадским технологиям, имеют первый уровень, тогда как все остальные — четвертый. И это несмотря на то, что номадская Военная Школа у врага есть.

Возьмите за правило расправляться в любым модулем противника, попавшим в зону поражения, до конца, иначе на ваших ошибках враг существенно поднимет уровень своей армии, и бороться с ним станет гораздо сложнее. Уровень боеспособности собственных роботов несложно поднять практически без потерь, если воспользоваться услугами модифицированного Роботоперевозчика (правда, для этого придется построить Базу Номад). Вы ведь уже наверняка побывали в 20-м секторе и заработали право высаживать бойцов из Роботоперевозчика в любую открытую часть карты. Если нет, то обязательно загляните туда — без такого полезного приобретения бороться с Нарвеком будет очень сложно. Сейчас самое время попрактиковаться в телепортации малогабаритных модулей, заодно занявшись разведкой местности и повышением уровня своих Спешл Опсов. Итак, активизируйте Роботоперевозчик, наведите указатель мыши на робота и щелкните правой кнопкой мыши — робот будет погружен внутрь корабля. Теперь наведите указатель мыши на границу разведанной области и дважды щелкните правой кнопкой мыши — робот высадится в выбранной вами точке и тут же телепортируется обратно. За то короткое время, которое он будет находиться в открытом космосе, Спешл Опс откроет вам часть карты и, если в зоне досягаемости окажутся враги, успеет разок пальнуть по ним. Пять таких выстрелов принесут джигиту повышение на один уровень, что, в свою очередь, означает увеличение технических характеристик, скорости передвижения, дальности стрельбы и радиуса обзора. Большим плюсом данного метода разведывательно-тренировочных действий является относительная безопасность робота, т.к. при кратковременном появлении вблизи вражеских объектов он не успевает получить дозу огня, и даже самонаводящиеся ракеты, спо-

собные находить цель после телепортации, не причинят вреда разведчику — их удар примет на себя прочный Роботоперевозчик. Если же поставить рядом с ним парочку Точечных Лазеров и комплекс "лечилок", то все проблемы отпадут почти полностью (хотя все же не стоит высаживать робота под боком у десятка Ракетных Баз и Технологических Постов — тут не спасут никакие лазеры).

В принципе, имея подобную команду из массы вспомогательных машин и одного боевого робота, можно постепенно перестрелять всех врагов, но представляете, сколько это займет времени? Поэтому, как только разведка закончится, возвращайтесь к традиционным методам ведения боя при помощи ЭМП-Ракетниц и Спешл Опсов (не забудьте дать им один Ремонтный Док). Справиться этими силами с врагами достаточно реально и не займет много времени. В качестве премии за выполнения задания вы получите один бесплатный совет: "Поместите Корабль-Матку в гиперпространственный замок 38 сектора."

Линия фронта (Front Line)

Сектор: 37.

Владения: Вражеского Корабля-Матки.

Цель: уничтожить вражеские Корабли-Матки (**Destroy The Motherships**).

Осторожность и еще раз осторожность! Именно это надо помнить, оказавшись в этом секторе. Одно неверное движение "мамой" — и миссию можно начинать с начала. Если вы не доверяете советам бывалых вождей космических революций, то можете поэкспериментировать... хотя лучше все же не терять зря времени. Местность, на которой вы окажетесь после выхода из гиперпространства, со всех сторон окружена вражескими защитными сооружениями. Одних Омни-Истребителей насчитывается десять штук, а уж с точным подсчетом всех вышек не всякий калькулятор справится. Естественно, с разведкой в этом секторе возникают понятные трудности — любой самый быстрый бегун когда-нибудь да споткнется в самой гуще вышек противника, а от зловредных Омни-Истребителей не спасает даже телепортация. В этой ситуации, перебрав в уме все возможные варианты тактики ведения боевых действий, вы наверняка вспомните старые добрые авианосцы, которые, имея возможность маневрировать, достигнув приличного уровня, могут творить чудеса. Одно из таких чудес — проведение разведки. Причем не просто самим кораблем, подставляя его под огонь защитных структур врага, а в центре вражеских оборонительных линий, путем захвата защитных вышек противника. Естественно, с такой задачей справятся только Земные Авианосцы, которых, чтобы не терять зря времени, придется изготовить штуки три-четыре. Однако начинать строительство базового комплекса после проникновения "мамы" в этот сектор лучше не с земной базы, а с номадской. Противник, кроме огромного количества защитных структур, располагает двумя функционирующими Торпедными Базами, способными причинить вам немало хлопот. Строить базу нужно обязательно выше выхода из гиперпространства, где-нибудь рядом с поясом астероидов. После создания Базы Номад быстро выпускайте Точечный Лазер для защиты "мамы", стройте Базу Землян и начинайте формирование боевого флота. По мере изготовления передвигайте авианосцы к нижнему краю выхода из гиперпространства, четко контролируя каждый шаг. Корабли четвертого уровня уже вполне способны взять в прицел какую-нибудь вышку и не попасть при этом под огонь стоящих неподалеку Омни-Истребителей. Как только они захватят ее, вы сможете

увидеть некоторые подробности вражеской обороны в нижней части сектора. Не стоит подгонять больше двух авианосцев на линию атаки, т.к. в противном случае они не успеют значительно поднять свой уровень и увеличить радиус действия истребителей.

Как только два корабля разгромят посадочные площадки вражеских Омни-Истребителей, можно будет отвести их к верхней стороне базы, чтобы они и там начали захват и уничтожение врагов, а на разгром оставшихся внизу вышек и Торпедной Базы послать менее опытные авианосцы, которым желательно бы поднять боевой уровень. На десяти вышках и трех Омни-Истребителях врага вы сможете натренировать весь свой авианесущий флот до максимального уровня, чтобы в дальнейшем не бояться сделать лишний шаг навстречу цели. Чтобы обнаружить линию защитных вышек, перекрывающих верхнюю часть сектора, пошлите один авианосец вверх вдоль пояса астероидов, ведя его до того момента, пока истребители не сорвутся в атаку. Подтянув остальные корабли, можно без проблем разгромить две мощные защитные цепи, расположенные с двух сторон от небольшого каменного острова. Первая группировка, находящаяся ближе к вашей базе, состоит из двух Омни-Истребителей и шести вышек, а вторая — из трех Омни-Истребителей и пяти вышек.

После того, как большая часть работы выполнена, у вас наверняка возникнет потребность в смене оружия. Дело в том, что последнюю цепь обороны, расположенную между поясами зеленых и белых астероидов и состоящую из двух Омни-Истребителей и шести различных вышек, поддерживают два вражеских Корабля-Матки. Не надо думать, что это абсолютно безобидные и беззащитные создания — стрелять они, правда, не умеют, зато легко могут поставить совсем рядом с вашим авианосцем мощную защитную вышку, что совсем не смешно. В такой нервозной обстановке лучше будет пожертвовать одним роботом для выяснения точного местоположения вражеских Омни-Истребителей, чтобы расстрелять их Торпедами или Контроллерами. Вражеские "мамы" почему-то не ставят дополнительные посадочные площадки Омни-Истребителей, предпочитая в случае приближения ваших войск создавать дополнительные вышки. Но на этот случай в вашем распоряжении имеются Скрэмблеры, которым "до фени" все вражеские стационарные сооружения. Забавно наблюдать, как испуганные "мамы" ставят на пути приближающихся роботов все новые и новые вышки, совершенно не задумываясь о бесполезности подобного занятия. После уничтожения Омни-Истребителей в первую очередь расстреляйте Скрэмблерами самих "мам", иначе свежие вышки будут расти, как грибы после дождя.

До победы вам осталось всего несколько шагов, но именно здесь у многих начинаются основные трудности. За цепью уничтоженных вышек и небольшим каменным препятствием, почти у самого правого края сектора, выстроились в ряд четыре мощных дальнобойных **Alien Ship**'а с сильно поврежденными двигателями. Бороться с этой командой обыкновенными средствами вроде Нюкеров или авианосцев — занятие неблагодарное и на редкость бесполезное. Стрельба Торпедами и Контроллерами тоже не помогает — враги моментально разбегаются в разные стороны. Однако выход есть. **Alien Ship** — тоже корабль, а против любых кораблей у вас есть великолепное средство — Эвазеры. Взвод из пяти этих роботов расстреляет все корабли противника за несколько минут. Но до того, как вы пошлете их в бой, проведите разведку местности над шеренгой вражеских кораблей — там припрятана еще одна веселая компания из двух Омни-Истребителей и одной Стиралки. Снесите их несколькими Торпедами и только после этого приступайте к уничтожению вражеских **Alien Ship**'ов. Затем в темпе быстрого фокстрота ликвидируйте оставшуюся Торпедную Базу и несколько рассованных по углам защитных вы-

шек, и можете собирать "мамой" ресурсы, которых после уничтожения вражеских Кораблей-Маток и огромного количества защитных сооружений осталось очень много. В качестве приза вам вручается новый двигатель для "мамы" — теперь она будет двигаться намного быстрее.

Буферная зона (Buffer Zone)

Сектор: 38.

Владения: Вражеского Корабля-Матки.

Цель: Нет данных (**No Data**).

На самом деле, цель уже наверняка известна вам после тесного общения с "детьми Ахкун Века" в 36-ом секторе: "Поместите Корабль-Матку в гиперпространственный замок 38 сектора. "Казалось бы, раз цель ясна и, вроде бы, так проста, то что может помешать быстренько ее достичь. Но у врагов другое мнение на этот счет. На этот раз они отказываются от своей излюбленной тактики выжидания и всем скопом бросаются в атаку с первой минуты игры. Если после проникновения в сектор вы будете долго раздумывать над тем, где установить базу, то первой, кто получит приличную дозу огня, окажется "мама". Чтобы этого не случилось, запомните основные моменты, имеющие значение в самом начале вражеской атаки. Итак, первой ударной силой, нападающей на только-только построенную базу, станут четыре вражеских авианосца. Враг допустил оплошность (позже он ее исправит), послав в атаку корабли совершенно разных типов, поскольку их усилия направлены на разрушение разных систем жизнеобеспечения кораблей и структур и вряд ли приведут к быстрому уничтожению цели. Против авианосцев в качестве защитного средства неплохо помогают Точечные Лазеры, а для их уничтожения можно использовать те же авианосцы, только одного типа и хорошо натренированные. Первой базой, в этом случае, лучше всего сделать номадскую, расположив ее недалеко от выхода из сектора чуть выше зеленого пятна гиперпространственного туннеля. Первой машиной, которую выпустит эта "фабрика игрушек", будет лазер, способный слегка снизить активность вражеских истребителей, а вслед за ним можно изготовить четыре номадских авианосца. Свой уровень эти корабли тут же поднимут в боях, уничтожив при этом минимум три машины врага. Четвертый, самый опасный, изготовленный также по технологии Номад, попытается скрыться внизу справа под вашей базой, но если дать его в качестве цели двум своим авианосцам, то шансов уйти у него будет немного.

Не стоит думать, что на этом атакующий пыл вражеских войск утихнет — все еще только начинается. После провала первой атаки на вашу базу нахлынет волна Опустошителей, Огнеразносчиков и Рефлекторных Пушек. Остановить этих мастеров ближнего боя смогут только несколько вышек, расставленных в ряд, или пять-шесть мощных машин из вашего арсенала. Очень сильно пригодятся пара дополнительных Точечных Лазеров и Ремонтный Док, отправленные поближе к линии фронта. Главное, не теряйте контроль над ситуацией и не паникуйте. Когда поток атакующих кораблей пойдет на убыль (для этого вам придется уничтожить минимум по пять машин каждого типа), противник опять поменяет тактику и пригонит в поддержку оставшимся модулям шесть земных авианосцев. Стоит ли говорить, что этому сводному отряду самоубийц в принципе не суждено кого-либо захватить? Одна серьезная контратака кораблей при поддержке номадских авианосцев — и от гордости вражеского флота останется лишь горстка кристаллов и солинита. На продолжение атаки у неприятеля не останется средств, и он

вынужден будет перейти к обороне. Однако, выжить ему не суждено — не так-то легко воевать одними вышками и Омни-Истребителями против авианосцев максимального уровня.

В узком коридоре между двух поясов астероидов располагается симметричная защитная цитадель противника, состоящая из восьми вышек (по две всех четырех типов) и двух Омни-Истребителей. Расправившись с ними, не ждите новых атак, все, что осталось от былого величия империи зла — это четыре базы в правой части сектора. Взорвите их, соберите все трофейные ресурсы в местах сражений и отправьте "маму" в нижнюю часть правой части сектора. Чтобы открыть гиперпространственный туннель, необходимо установить внутрь замка какую-нибудь вышку, затем заменить ее на Переключатель, а его в свою очередь — на "маму".

Итак, Буферная зона преодолена, путь вперед открыт, и теперь ничто не сможет спасти Ахкун Века от приближающегося возмездия.

Почетный караул (Honor Guard)

Сектор: 48.

Владения: Вражеского Корабля-Матки.

Цель: уничтожить гвардейцев Нарвека (**Cleanse Narvek's Honor Guard**).

Идея создания собственной гвардии из элитных частей пришла в голову Ахкун Веку очень давно. В те времена Триумвират еще не сделал большей части своих великих открытий, поэтому сила гвардии Нарвека была истинно колоссальной. Судите сами — 38 **Alien Ship**'ов с прекрасной броней, мощнейшими двигателями, сверхнадежными системами контроля и технологической целостности, вооруженные пушками, поражающими двигатели вражеских кораблей. Своеобразные Супер-Стиратели, в случае уничтожения не оставляющие врагу даже части затраченных на их производство средств. Борьба с этим огромным войском традиционными средствами совершенно бессмысленна. Даже дальнобойные авианосцы не смогут помочь вам установить контроль в этом секторе галактики Зета, не говоря уже о машинах, привыкших решать все проблемы "лоб в лоб". От тройных выстрелов не спасут никакие лазеры, а чтобы уничтожить юркие вражеские корабли, в них надо еще попасть... Есть над чем задуматься.

Тем не менее, выход есть и довольно простой. Достаточно вспомнить о супероружии Триумвирата — Эвазерах, и дышать становится ровно в четыре раза легче. Как все запутано в этом мире — элитное войско врага, на уничтожение которого вы могли бы перевести все с таким трудом добытые ресурсы, легко расстреливается несколькими роботами. 38 боевых машин превращаются в 38 попугаев, покорно ждущих решения своей участи. Вот что значит "узкая специализация". Время на подготовку акции у вас есть, места тоже вполне достаточно, стало быть — за работу. Стройте где-нибудь рядом с гиперпространственным туннелем Дройдиум и выпускайте десяток Эвазеров. Необходимость в таком большом количестве роботов легко объяснима — громить несчастных гвардейцев меньшим составом очень утомительно, кроме того, вам предстоит еще встреча с вражеским Кораблем-Маткой, прогуливающимся в этом опасном секторе. Замечено, что любимым маршрутом неуравновешенной "мамы" противника является тропинка вдоль края зеленых скоплений застывшей магмы в нижней части карты, поэтому, если ваш отряд, путешествующий там же, внезапно атакует непонятно откуда взявшаяся вышка, то никаких сомнений нет — вражеская "мама" рядом. Срочно бросайте все дела и нацели-

вайте роботов на Корабль-Матку. Скорости для хорошей погони у ребят явно недостаточно, но и возможности противника не безграничны. Очень скоро "мама" устанет бегать и прислонится к стеночке — тут-то ваши бойцы и покажут себя в деле.

После того, как самый опасный враг превратится в облачко ресурсов, необходимо будет пройтись свои отрядом обратно и расстрелять все вышки, которые "мама" успела установить за свою короткую, но яркую жизнь. Теперь в секторе остались лишь группы чучелообразных гвардейцев, справиться с которыми сможет даже выпускник детского сада. Жаль, что умирая, вражеские корабли не оставляют после себя солинит, т.к. сектор явно не богат ресурсами. Но без награды вы не останетесь. После уничтожения роботами последнего гвардейца ваша "мама" приобретет еще одно полезное качество. Отныне, кроме быстрого перемещения и сбора ресурсов в четыре руки она умеет еще и творчески огрызаться на близкорасположенных врагов двумя мощными самонаводящимися ракетами. Если так пойдет и дальше, то скоро мы научим "маму" танцевать джигу на пепелище разрушенных баз.

Незарегистрированная зона (Uncharted)

Сектор: 58.

Владения: Вражеского Корабля-Матки.

Цель: уничтожить вражеские Корабли-Матки (**Destroy The Motherships**).

Не кажется ли вам, что с подобным заданием вы уже встречались? Да, и с каким счетом закончилась встреча? В любом случае, 58 сектор предоставляет вам великолепную возможность пополнить запасы ресурсов. Тактика полностью аналогична той, которую вы отработали в прошлой миссии. Там, как вы помните, в роли бессловесных мишеней выступали гордые гвардейцы армии Нарвека, успевшие-таки попасть в Красную книгу незадолго до полного истребления. Здесь же подобными "объектами внимания" окажутся многочисленные защитные сооружения врага и некоторые мирные корабли. Соответственно, главными героями предстоящего шоу станут Скрэмблеры, прекрасно зарекомендовавшие себя в борьбе с вышками любых типов. Чрезвычайно увлекательно, надо заметить, проходить один из не самых простых, в обычном представлении, уровней стратегической игры в "режиме Бога". Противнику откровенно нечего противопоставить малышам-роботам, хотя судорожные попытки двух вражеских "мам" напугать их все новыми и новыми вышками не могут не вызвать у вас улыбку умиления.

Итак, проникнув в сектор, стройте единственное необходимое здание — Фабрику Роботов Компьютрона и ставьте на поток производство Скрэмблеров. Когда солдат наберется с полдюжины, останавливайте производство и ведите героев в бой к развилке неширокого коридора вниз от гиперпространственного туннеля. Нельзя не признать удачной компоновку вражеских защитных устройств — за тремя вышками противник расставил группы поддержки из лазеров и Ремонтных Доков, хотя от неуязвимых роботов не спасет даже это. Если вы хотите заработать побольше солинита и технологического сырья на уничтожении вражеских вышек, займитесь для начала лазерами и "лечилками", не обращая внимания на активизировавшихся "мам". Если же появление новых вышек вас только раздражает, первый удар необходимо нанести по вражеским Кораблям-Маткам. Интересным моментом является то, что с самого начала бойни противник располагает двумя номадскими Роботостроителями, расположенными в левом нижнем

углу карты. Для вас так и останется секретом, почему он не выпускает роботов. Эти нефункционирующие сооружения подлежат сносу, так же как и оставшиеся вышки, после чего вашей "маме" останется только собрать ресурсы.

После обхода завоеванных владений не торопитесь нырять в гиперпространственный туннель, расположенный в левой части сектора — он ведет к самому Нарвеку, до которого очередь еще дойдет. Лучше пройдитесь еще раз вдоль зеленой стены застывшей магмы в центре сектора. Найти лазейку, в которую можно установить Телепортал, будет не сложно. Вы попадете в узкий коридор, до отказа набитый полезными ресурсами, ведущий к еще одному выходу в гиперпространство. И, кстати, о премиях: за все, что вы здесь натворили, полагается приз — ваши Ракетные Базы теперь будут стрелять тремя самонаводящимися ракетами, что очень приятно.

Нет достоверных данных (No Probe Data)

Сектор: 68.

Владения: Вражеского Корабля-Матки.

Цель: найти и обезвредить скрытый Корабль-Матку (**Find And Destroy Hidden Mothership**).

После недавних легких побед боевые действия в этом секторе могут показаться вам чересчур сложными, однако стоит лишь слегка разобраться в ситуации, и все трудности тут же пропадут. Враг начнет атаку с первой минуты игры, так что постарайтесь приготовиться к этому вероломному нападению. Не отводя "маму" от гиперпространственного туннеля, как можно ближе к верхней границе карты ставьте Дройдиум и начинайте выпускать Эвазеров. Вражеские корабли, которые будут нападать на вашу неокрепшую базу, абсолютно не замечают присутствия этих боевых роботов, поэтому по мере изготовления Эвазеров нужно направлять вниз к будущей линии фронта, следя за тем, чтобы они не попали под огонь расположенных неподалеку вышек противника. Очень скоро на разведанной территории появится передовой вражеский отряд, состоящий из пяти РОКов4 и Ремонтного Дока. Радиус поражения у этих боевых машин невелик, поэтому, обстреливая Дройдиум, они попадут под огонь Эвазеров, однако, чтобы побыстрее и без потерь расправиться с ними, установите парочку Ракетных Баз.

Покончив с передовым вражеским отрядом, займитесь строительством собственного комплекса. Вам потребуются: Земная Фабрика Роботов, Фабрика Роботов Компьютрона, а также База Номад для производства Точечных Лазеров и Роботоперевозчика. Лазеры крайне необходимы, так как у врага имеется СтатКон и Торпедная База, которые регулярно посылают вам "подарки". Роботоперевозчик же пригодится в разведке и поможет быстро ввести в бой резервные силы в случае возникновения каких-либо сложностей. Основными действующими лицами, как и прежде, остаются роботы, разделенные на команды соответственно их основному предназначению. Для борьбы с оставшимися кораблями врага пригодятся уже изготовленные Эвазеры, для подавления многочисленных вышек нужны Скрэмблеры, а с вражескими роботами легко справится квартет Спешл Опсов.

Как только производство основных сил закончится, начинайте "зачистку" сектора. Территорию под вашей базой держат под прицелом шесть вышек, расставленных в проходах между астероидами. Поручите их демонтаж Скрэмблерам, начав эту операцию с левой стороны, и когда они

освободят узкий проход от двух вышек, пустите по нему Спешл Опсов, желающих поднять свой боевой дух до седьмого уровня. В глухом тупике среди зеленых стен их будут ждать СтатКон и Ремонтный Док, расправиться с которыми не составит никакого труда даже такому немногочисленному отряду. Далее пройдитесь вдоль правой зеленой стены несколькими Скрэмблерами до входа в узкий туннель, ведущий к скоплению газовых аномалий. Он перегорожен четырьмя Технологическими Постами, а в глубине коридора прячется еще один "страж сокровищницы" — суровый Огнеразносчик. Разделите обязанности по уничтожению объектов разного типа между своими роботами и после выполнения приказа соберите их всех в нижней центральной части сектора неподалеку от двух островов из белого камня. За узкими проходами, через которые способны пройти только роботы, прячется отряд Огнеразносчиков и взвод Батлмехов, охраняющий Торпедную Базу (в левом нижнем углу) и поле кристаллов. Если устроить небольшой провокационный рейд самым развитым Эвазером, то можно отделить вражескую пехоту от техники и перестрелять их по частям, практически не понеся никаких потерь. Дополнительный рейд Скрэмблеров в обход зеленой стены приведет в еще один коридор, перекрытый четырьмя Аннигиляторными Пушками, охраняющими большое скопление радиоактивных астероидов. Расправившись с ними, перегоняйте все отряды роботов в центр сектора — пора бы выполнить боевое задание и уничтожить вражеский Корабль-Матку. Это злобное существо находится в замкнутой области недалеко от левого верхнего угла сектора. Сводной армии роботов не так просто будет преодолеть защитный барьер из двух Огнеразносчиков и нескольких вышек, наскоро установленных вражеской "мамой" , не зря волнующейся за свою жизнь. Как только край свободного пространства покажется за узким зеленым барьером, телепортируйте туда нескольких роботов для расстрела "мамы", оставив вышки на десерт.

После победы вас ждет справедливая премия — номадские Аннигиляторные Пушки будут стрелять еще быстрее. Собирайте "мамой" все богатства и переправляйте ее на место, где когда-то прятался вражеский **Mothership** — там вы без труда найдете еще один кусочек "чистого космоса" и гиперпространственный туннель.

Скрытые силы (Hidden Force)

Сектор: 67.

Владения: Вражеского Корабля-Матки.

Цель: уничтожить все вражеские Корабли-Матки (**Destroy All Enemy Motherships**).

Не пугайтесь расплывчатой формулировки боевой задачи, "все" вражеские "мамы" — это все те же два корабля, а вовсе не 115, как вы могли подумать вначале. Единственное отличие от множества предыдущих сражений с этими машинами наблюдается в перемене противником тактики ведения боя — теперь вражеские "мамы" не жмутся по углам в надежде спрятаться, прикинувшись дизастероидом, а нагло лезут в бой с первых минут встречи. Любое неверное движение грозит вашей "маме" бедой, ведь вы еще не видите корабли противника, а они уже готовы к бою. И хотя больше ни кораблей, ни роботов у противоборствующей стороны нет, справиться с двумя разъяренными "мамами" врага оказывается совсем не просто.

Первым вариантом развития событий может стать классический метод подготовки штурмовой группы в условиях ограниченного пространства. Для этого подгоните "маму" вплотную к нижне-

му краю гиперпространственного туннеля и установить прямо над ней Фабрику Роботов Компьютрона. Противник пока ничего не замечает, поэтому вы можете скрытно сделать до десятка Скрэмблеров. После этого слева от "мамы" устанавливайте Базу Номад и, пока ошалевший от такой наглости противник будет стараться разрушить ее своими вышками, выпускайте Роботоперевозчик. Несколько роботов можно оставить в закрытом участке для борьбы со вновь и вновь вырастающими вышками врага, а основную часть стоит отправить с помощью Роботоперевозчика в соседние участки, где как раз и прячутся вражеские "мамы". Даже если один-два ваших объекта и будут разрушены в ходе жаркой баталии, как только Корабли-Матки врага будут взорваны, задачу можно считать выполненной.

Можно изначально поступить еще проще, хотя такой вариант связан с некоторым риском. Как только "мама" проникнет в сектор, устанавливайте где-нибудь слева от нее дальнобойную Ракетную Базу, и пока появившиеся более слабые вышки врага будут увлеченно атаковать ее, подгоняйте "маму" к зеленому барьеру. Как вы успели догадаться, дуэль между вашей "мамой", стреляющей двумя самонаводящимися ракетами, и безоружным вражескими кораблем закончится однозначно. После этого спасти от подобной участи второй вражеский корабль не сможет никто.

В награду за успешно проведенную операцию ваш **Mothership** получит увеличенный радиус обзора, благодаря которому, искать ресурсы станет гораздо проще. В этом секторе есть большие скопления радиоактивных астероидов, плазмы и газовых аномалий, а также россыпь солинитов в левом верхнем углу и два Сжатых Солинита в правом нижнем. Кроме этих богатств сектор знаменит большим количеством выходов в гиперпространство — верхний ведет в логово самого Нарвека.

Пришельцы (Visitors)

Сектор: 77.

Владения: Чужих.

Цель: уничтожить союзников Нарвека (**Cleanse Narvek's Ally**).

Этот сектор пространства, находящийся на самом краю галактики Зета, недаром пользуется дурной славой. Мало того, что на сильно ограниченной территории нет ни одного приличного месторождения ресурсов или скопления солинитов, так еще и воевать за обладание этим "мертвым космосом" вам придется с полчищем мелких быстрых роботов Чужих. После того, как вы увидите нескольких представителей этого воинственного племени в деле, выбор тактики ведения боя будет очевиден. Для борьбы с ЭТИМИ роботами вряд ли подойдут Спешл Опсы, да и ЭМП-Ракетницы частенько будут палить мимо ускользающих целей, поэтому в свой отряд постарайтесь набрать таких же быстрых роботов, стреляющих ракетами с самонаведением. Десять М-160 или Батлмехов будут выглядеть на поле боя ничуть не хуже врагов, предпочитающих атаковать поодиночке, а если вы дадите им в поддержку Ремонтный Док и Технологический Восстановитель, то такой отряд способен бороться с противником почти на равных. Собирайте подобное войско, построив базу рядом с гиперпространственным туннелем, и начинайте карательный рейд вниз сектора, на ходу осуществляя разведку. Чистого космоса в секторе очень мало, поэтому пройти мимо врагов вам в любом случае не удастся. И если с первыми двумя роботами никаких проблем

не возникнет, то следующий враг, по форме больше напоминающий ракетный снаряд, может вас серьезно огорчить. Этот гад, мало того что вооружен очень мощной пушкой, так еще и детонирует при уничтожении, стараясь прихватить на тот свет максимальное количество попутчиков, поэтому стрельба с приличной дистанции будет самым оптимальным способом общения ваших войск с этим представителем чуждого разума. Дальнейший путь к нижнему краю сектора будет еще более опасным из-за появления целой стаи воинственных роботов, поражающих самонаводящимися ракетами корпус и технологическую целостность ваших модулей. В этом случае можно порекомендовать постоянно следить за самочувствием передовых бойцов и при возникновении опасности передвигать их в тыл, давая передышку.

В битвах роботов очень серьезным козырем может стать применение Всечинилки, один выстрел которой способен поднять боевые характеристики сразу всей сражающейся группе. Несколько выстрелов подряд сделают из ваших роботов настоящих монстров, ни в чем не уступающих отдельным модулям врага. В этом случае шансов на победу у противника практически нет. Двигайтесь дальше вниз, добивайте остатки армии врага вместе с одиноким, медленно перемещающимся космическим кораблем и получайте законную награду — "мама" будет восстанавливать силы после постройки зданий, кораблей и роботов гораздо быстрее, что может очень пригодиться в условиях дефицита времени.

Запретная зона (Forbidden Zone)

Сектор: 66.

Владения: вражеского Корабля-Матки.

Цель: уничтожить врагов (**Destroy The Varelse**).

Вы снова очутились в одном из призовых секторов, выполнить задание в котором вполне реально без постройки каких бы то ни было баз или фабрик роботов. Зачем вам дополнительные бойцы, если "мама" сама умеет стрелять, неплохо двигается, да и радиус обзора у нее побольше, чем у любого авианосца? В самом крайнем случае можно будет прибегнуть к помощи вышек, ну а пока просто приступайте к разведке, ведя свой быстроходный корабль вдоль нижнего края колючих зарослей налево. Пространство сектора разделено на две неравные части, в большей их которых сейчас и находится ваша "мама", а в меньшей расположена основная масса врагов. Если вы собираетесь делать все по порядку, то обход края нижней стены колючек может несколько затянуться, поскольку именно там в полузамкнутых бухтах находятся несколько больших скоплений кристаллов и радиоактивных астероидов. Успешное начало не должно настраивать вас на лирический лад — совсем недалеко, рядом с местом соприкосновения колючек с зеленой магмой скрывается первая "мама" противника. Пользуясь преимуществом в дальности обзора, можно попытаться найти коварный вражеский корабль, медленно перемещаясь вверх. При возникновении малейшей опасности устанавливайте впереди дальнобойную Ракетную Базу и нацеливайте ее на вражеский корабль. Появившиеся вслед за этим неприятельские вышки проще всего расстрелять самой "мамой", а при обострении ситуации проще всего установить дополнительные Ракетные Базы или Омни-Истребители. Справившись с одной "мамой", приступайте к уничтожению второй, которая затаилась в правом верхнем углу.

Больше в правой части сектора ничего нет, поэтому самое время заняться врагами, уютно устроившимися в замкнутом пространстве левой части. Попав туда через Телепортал, действуйте предельно осторожно. Враги используют достаточно мощное оружие, установленное на кораблях, замаскированных под звезды. Эти маленькие точки при приближении вашей "мамы" могут внезапно сорваться с места и устремиться в атаку, стараясь сократить дистанцию до минимума, чтобы поразить ваш корабль еще и взрывной волной, т.к. они детонируют при уничтожении. Хотя по скорости и дальнобойности эти создания значительно уступают вашему Кораблю-Матке, из-за чего она вполне может разделаться с ними "один на один", лучше не рисковать и устанавливать при их приближении одну-две Ракетные Базы. В левом верхнем углу маскирующийся флот противника охраняет скопление газовых аномалий, а внизу несколько кораблей сторожат месторождение плазмы и два странных объекта, в которых, несмотря на их пассивность, "мама" тут же распознает врагов. Уничтожив все модули неприятеля, вы получите новое усовершенствование своего Корабля-Матки — значительное увеличение радиуса сбора технологического сырья и солинитов и дистанции стрельбы. Теперь у вашей "мамы" длинные руки. Пора протянуть их к горлу Ахкун Века.

Нарвек (Narvek)

Сектор: 57.

Владения: Ахкун Века.

Цель: уничтожить Нарвек (**Destroy Narvek**).

Вот вы и добрались до логова своего главного врага, Верховного Гада Галактики и противника всех космических революций. Вопреки всем мыслимым ожиданиям, сектор имеет два выхода в гиперпространство, первый из которых, расположенный с правой стороны, предназначен специально для самоуверенных героев, не боящихся вражеских атак. Однако любой трезво мыслящий военачальник войдет в сектор снизу, чтобы иметь возможность не спеша создать свою армию — гораздо проще разбираться с Нарвеком и его ближайшим окружением, имея уже обустроенный комплекс, подготовленные войска и полностью проведя разведку, чем судорожно пытаться построить хоть какую-то оборонительную линию перед лавиной вражеских войск, методично сметающих все на своем пути. Конечно, можно на все имеющиеся средства изготовить огромное количество авианосцев, кораблей, вышек и роботов, половина из которых погибнет от вражеских ракет, не дожив до совершеннолетия. Но к чему такие сложности, если можно избежать ненужных потерь, проведя несколько точных "хирургических операций" в стиле невидимой войны.

Итак, входите в сектор снизу и начинайте строительство базового комплекса, стараясь располагать здания так, чтобы они не мешали друг другу. У противника имеется полный комплект наиболее мощных образцов космической боевой техники всех цивилизаций, включая такие экзотические сооружения, как Всечинилка и Пространствосжиматель. Поэтому и вам не стоит ограничивать свой полет фантазии в период постройки базового комплекса. Параллельно с масштабным строительством желательно провести разведку, т.к., хотя ваша база и находится в замкнутой области, враги рядом с ней тем не менее есть. Небольшая группа из четырех вышек, Омни-Истребителя и Авианосца Триумвирата находится чуть выше и левее, но не проявляет признаков активности в силу совершенно идиотского расположения, при котором вышки "за-

перли" авианосец и лишили его возможности маневра. Однако не стоит искушать судьбу и оставлять столь опасный подарок под боком у собственного комплекса. Уничтожить группу врагов будет проще всего с помощью собственных авианосцев, но для страховки можно предварительно выпустить пару Торпед по авианосцу и Омни-Истребителю.

После того, как все "внутренние" враги уничтожены, пора заняться внешними. С помощью одного робота и Роботопервозчика вы можете провести разведку всего сектора. Для этой цели лучше всего использовать Эвазера, который хоть и не отличается особой "дальнозоркостью", но зато и не привлекает особого внимания вражеских кораблей. Максимум, что "насобирает" этот робот при возврате домой, — это несколько самонаводящихся ракет и две-три эскадрильи вражеских истребителей. И с тем, и с другим прекрасно справится отряд лазеров, предусмотрительно расставленных вами вдоль левой границы базы.

Ознакомившись с расположением вражеских войск и станций, вы поймете, что все не так безнадежно, как представлялось вначале. Кроме четырех различных баз, расположенных по две в левом верхнем и нижнем углах, и самого Нарвека, у врага имеется мобильное войско, в котором действительно мощные и опасные модули можно пересчитать по пальцам. Десяток авианосцев, (шесть из которых — земные, еще три — компьютроновские), три **Alien Ship**'а, традиционно почти лишенные одного из боевых параметров, и некоторое количество не особенно мощных обычных кораблей и роботов — вот все, что есть у врага. Надо сказать, что к вашему вторжению противник явно не готов. В таком случае нечего давать ему время, чтобы исправить ситуацию — начинайте действовать. Несколько дальнобойных авианосцев внутри замкнутого контура, защищающего вашу базу, и один подсадной "уткоробот" снаружи, почти у самого выхода из гиперпространства — вот схема, по которой вы сможете расправиться с большинством вражеской техники. При слишком большой активности врага робота можно будет прятать внутрь Роботоперевозчика и время от времени "лечить" для того, чтобы потом снова использовать в качестве приманки для безголового компьютера.

После того, как основная часть боевых единиц противника уничтожена, настанет черед его баз. Пара взводов Эвазеров, отправленные Роботоперевозчиком в разные углы сектора, довольно быстро расправятся с оставшимися кораблями и беззащитными зданиями, так что скоро от всего былого могущества у врага останется только сам Нарвек и три Точечных Лазера седьмого уровня, сторожащие его покой.

Если бы не было этих машин, можно было бы просто расстрелять Нарвека Торпедами. Как же расправиться с мешающими кораблями, которые, в свою очередь, находятся под защитой мощных ракетных установок самого Нарвека? В решении этой сложной задачи вам снова помогут Эвазеры. Как вы уже знаете, на их появление в непосредственной близости от Нарвека реагирует только одна его ракетная установка, стреляющая самонаводящимися ракетами, выводящими из строя систему управления. Одна ракета — это не пять, тем более, что совсем не обязательно заставлять робота получать их. Быстро установили Эвазера рядом с лазером, выстрелили и мгновенно эвакуировали его — в таком режиме один робот может работать хоть целую неделю. Вы можете также поднять уровень параметра **Control** своим роботам, расставив их вокруг Мишени, по которой будет стрелять Опустошитель. После такой обработки подлечите их Ре-Мастером, и супер-Эвазеры будут выдерживать не одно попадание вражеской ракеты.

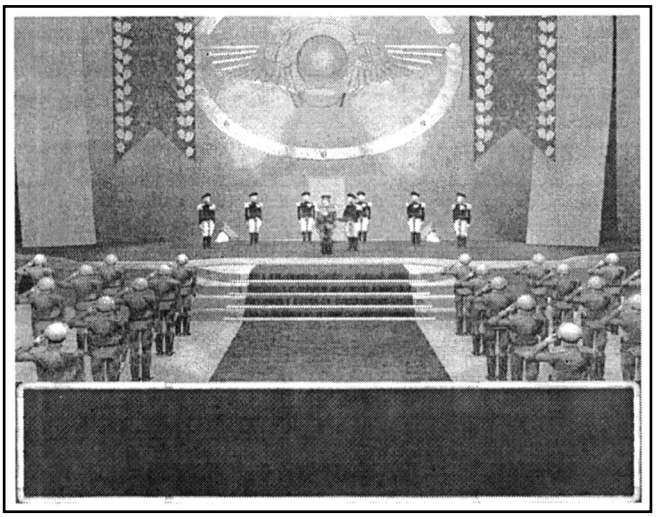
Лазеры противника никто не чинит (некому), чего не скажешь о ваших диверсантах, поэтому рано или поздно система защиты Нарвека даст трещину, которая со временем превратится в жуткую улыбку смерти. Как только от лазеров останутся одни воспоминания, несколько десятков Торпед — и все будет кончено. Силы зла получат по заслугам, и вы сможете похвастаться перед друзьями еще одной великой победой.

Маленькие хитрости

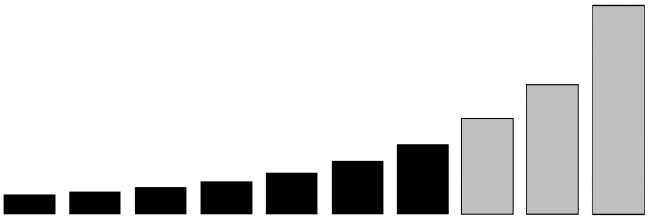
После завершения игры вам покажут ваши очки, и если вы нажмете на F4 F4 F1 F10 на экране с кредитами, вы получите скрытый Корабль-Матку. При успешном вводе кода вы услышите звук.

Кроме того, для тех, кто умеет пользоваться утилитой Game Wizard, будет полезна следующая информация о расположении ресурсов по смещениям:

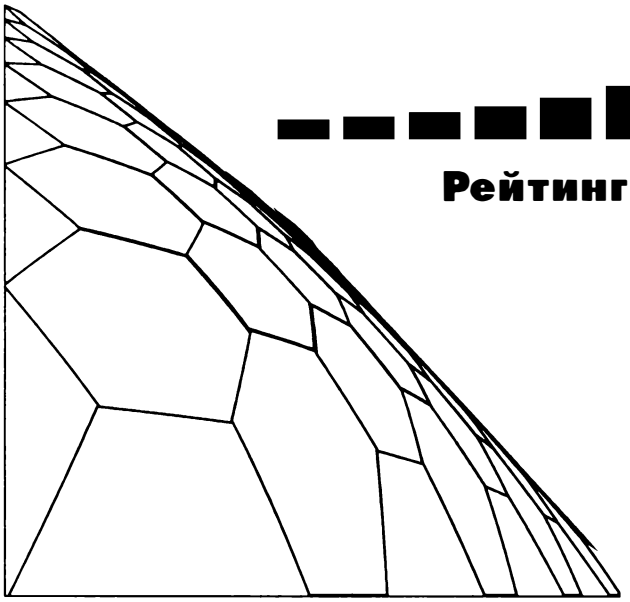
Смещение	Ресурс	Смещение	Ресурс
002B0D8E	солинит	002B0D92	аномалии
002B0D9E	кристаллы	002B0D9A	плазма
002B0D96	астероиды		



Fallen Haven



Рейтинг 7/10



Micomeq
Interactive Magic

БАЗОВЫЕ ДАННЫЕ

Варианты названия	**Fallen Heaven**
Варианты перевода	**Упавшие небеса**
Сокращения и прозвища	
Год выпуска	**1997**
Производитель	**Micomeq**
Издатель	**Interactive Magic**

Продолжения
нет
Предшественники
нет

Редакторы уровней
нет
Дополнительные уровни
нет

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Операционная система	**Windows 95**
Объем	**1CD**
Особые требования	**нет**
Графика	**HiRes**
Видеоролики	**нет**
Оперативный 3D синтез	**нет**

Управление

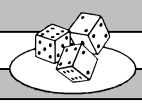
- ☑ *Клавиатура*
- ☑ *Мышь*
- ☐ *Геймпад*
- ☐ *Джойстик*
- ☐ *Спец. Джойстик*
- ☐ *Шлем*

Рекомендовано: мышь

Коллективная игра

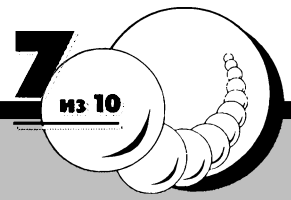
- *1 игрок*
- ☐ *По очереди*
- ☐ *Деление экрана*
- ☐ *Кабель*
- ☐ *Модем*
- ☐ *Лок. сеть*
- ☐ *Интернет*
- ☐ *По почте*

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС



Играть одному	
Впервые	**приятно, легко и ненавязиво**
Играть снова и снова	**не очень**
Играть с напарниками	
Сотрудничество	**нет**
Соперничество	**нет**
Команда против команды	**нет**
Играть много и постоянно	**нет**

Комментарий **приятная, но одноразовая.**

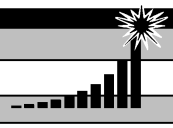


ЗА И ПРОТИВ

Достаточно красиво нарисовано.
Игра очень простая и очень затягивающая.
Очевидная и неперегруженная концепция.

Довольно короткий сюжет.
К концу вырождается в откровенную бойню.

С удовольствием пройти и забыть.



РЕЙТИНГ

Суть игры	*стратегическое планирование и тактическое командование – в конфликте между землянами и таурианами*
Мир игры	*условно придуманное нереальное будущее*
	хорошая милитари-атмосфера
Тип игры	*пошаговая стратегия/тактика*
Атмосфера игры	*захватывающая*
Заставка	
тип	*синтезированная*
содержание	*предыстория*
Графика	
основная игровая	*и красиво, и функционально*
оперативный 3D синтез	*нет*
видеоролики	*нет*
Звук	
атмосфера	*не создается*
музыка	*неплохо, но надоедает*
шумы, эффекты, голоса	*не очень*
Новизна, креативность, свежие идеи	
на сегодня	*есть кое-что, но немного*
на момент появления	*—— // ——*
если не брать в расчет игры той же серии	*нет таких*
Сюжет	
игровой мир	*слишком искусственно*
предыстория	*слабо*
вживаемость в процесс	*очень небольшая*
набор вооружений	*очень неплохо*
общее впечатление	*достаточно средне*
Управление	
клавиатура	*почти не нужна*
мышь	*достаточно удобно*
джойстик	*не нужен*
экранный интерфейс	*достаточно хорошо*
Концепция и игровая механика	*славно и органично*
Интеллект компьютерных противников	*нормально*

Вашему вниманию представлена замечательная тактико-стратегическая военная игра. В двух освободительных кампаниях с увеличивающимся уровнем сложности вам предстоит одержать победу над враждебной цивилизацией тауриан, у которой, естественно, несколько иной взгляд на разрешение существующей проблемы. К боевым действиям вас неплохо подготовит небольшой видеоролик представления, а также иллюстрированная энциклопедия игры, в которой показаны все модули и структуры противоборствующих сторон. На игровом поле они изображены хотя и мельче, но все же с поразительной точностью. В отличие от большинства игр такого типа, изображения всех объектов сделаны не плоскими, а псевдо-трехмерными, что очень выгодно сказывается на восприятии. Выполняя отдельные боевые задания и развивая научно-технические разработки, вы можете повышать уровень боеспособности своих войск, увеличивать их скоростные и стрелковые характеристики. Игра разделена на стратегические туры, а отдельные сражения — на тактические туры. Быстро освоившись с управлением, вы сможете пройти обе кампании с тремя различными уровнями сложности как на стороне людей, так и на стороне инопланетян. Жаркие бои, изобретательные ходы, смелые решения — эта игра сделана специально для вас.

Меню, игровые экраны и управление

Выбор нужных пунктов меню осуществляется щелчком левой кнопки мыши. Для выбора многих пунктов меню существуют свои горячие клавиши, отмеченные знаком "подчеркивание" (допускается нажатие как прописных, так и строчных букв, в некоторых случаях в качестве горячих клавиш применяется сочетание отмеченной буквы с кнопкой [Alt]).

Часто вам придется встречаться с однотипными меню подтверждения какого-либо действия, содержащими одну-две фразы общего характера и две кнопки продолжения. Нажатие левой кнопки с изображением галочки означает подтверждение действия, нажатие правой кнопки с изображением креста означает его отмену.

Основное меню

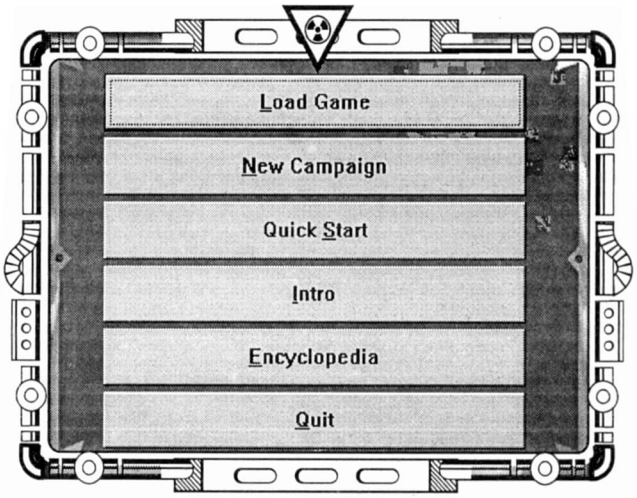
Оно насчитывает шесть пунктов:

Load Game ([L]) — перейти в меню выбора записанных игр Load Game.

New Campaign ([N]) — начать новую военную кампанию и перейти в меню игровых настроек **New Game**.

Quick Start ([S]) — продолжить начатую игру с предварительно выбранными (не вами, а создателями программы) игровыми настройками.

Intro ([I]) — просмотреть видеоролик представления игры.

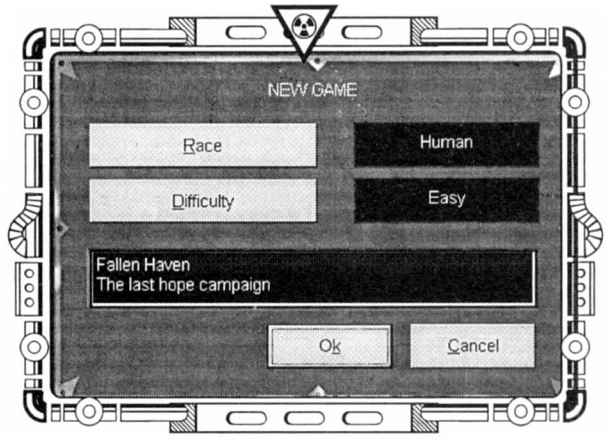


Главное меню игры.

Encyclopedia ([E]) — перейти в меню иллюстрированной справочной информации **Encyclopedia**.

Quit ([Q] или [Esc]) — закончить игру и выйти в Windows.

Для выбора нужной кнопки, кроме предложенных вариантов управления, вы можете использовать также клавиши [←], [→], [↑], [↓] с последующим завершением команды нажатием клавиши [Enter].



Начнем новую игру?

Меню игровых настроек New Campaign

Это меню содержит четыре кнопки настроек параметров игры, а также отображает выбранные вами параметры:

Race ([R]) — выбрать цивилизацию, на стороне которой вы будете сражаться. Вариантов два: люди **(Human)** и тауриане **(Tauran)**.

Difficulty ([D]) — установить уровень сложности игры, влияющий на степень боеспособности враждебных модулей. Доступных вариантов три: легкий **(Easy)**, средний **(Normal)** и тяжелый **(Hard)**.

Cancel ([C] или [Esc]) — отменить все установки и вернуться в основное меню.

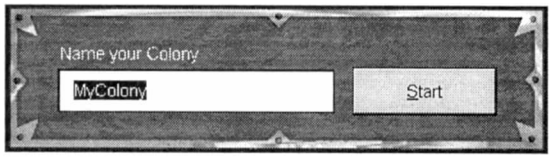
Ok ([K] или [Enter]) — принять выбранные установки за окончательные и перейти в меню выбора названия колонии.

Кроме этих кнопок в меню присутствует панель выбора, в вашем распоряжении две кампании:

Fallen Haven — кампания, где вы, как и враждебная цивилизация, начинаете ведение захватнических действий на нейтральной планете, защищенной не настолько сильно, чтобы всерьез об этом задумываться.

The Last Hope Campaign — кампания "последней надежды", где дела обстоят несколько хуже, поскольку вся планета, за исключением одной области, уже захвачена врагом, и ваши шансы выйти победителем из поединка весьма невелики.

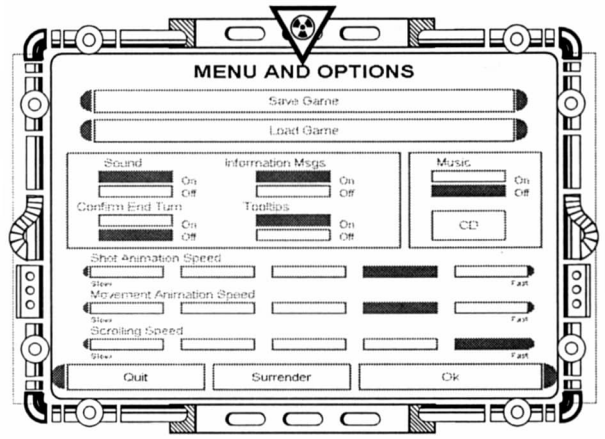
Сделайте свой выбор и проследуйте в...



Меню выбора названия колонии

В этом окне вам необходимо ввести название той небольшой колонии, которая скоро станет огромным мощным государством. Допускает-

ся использование пробелов и других символов. Общая длина наименования не должна превышать 21 символа, несмотря на то, что в строке помещается 22. В процессе игры вы всегда сможете изменить название любой провинции точно так же, как и самого государства. Нажимайте кнопку **Start**, чтобы перейти к стратегическому экрану.



Настроечное меню игры.

Меню опций (Menu and Options)

Сюда вы попадете уже непосредственно из игры, выбрав кнопку с тремя поперечными полосами. В этом меню довольно много пунктов, но характер представления информации должен облегчить вам восприятие этого многообразия. Прежде всего, обратите внимание на таблицу из четырех переключателей прямоугольного графического вида в левой центральной части меню, а также на подобный переключатель справа от нее. С помощью этих устройств вы можете перенастраивать некоторые служебные опции игры, для чего вам надо только поместить указатель мыши в незакрашенную область любого прямоугольника и щелкнуть левой кнопкой мыши, область при этом закрасится (активизируется). Верхняя часть прямоугольника, отмеченная словом **On**, включает опцию, нижняя, отмеченная словом **Off**, выключает ее. Подобным образом вы можете изменять следующие параметры:

Sound (звуковые эффекты) — включить/выключить звуковое сопровождение игры.

Confirm End Turn (подтверждение конца тура) — включить/выключить автоматическое переспрашивание истинности ваших намерений при завершении тура. В напряженной игре кнопка конца тура нередко путается с другими управляющими кнопками, а эта опция позволяет вам избежать ненужных накладок.

Information Msgs (информационные сообщения) — включить/выключить появление в ходе игры дополнительных информационных сообщений, касающихся проблем, возникших в какой-либо провинции.

Tooltips (тип управляющих кнопок) — включить/выключить появление текстовых названий управляющих кнопок при подведении к ним указателя мыши.

Music (музыкальное сопровождение) — включить/выключить музыкальное сопровождение игры. Для более точной настройки желаемого аудиосопровождения предназначена кнопка **CD** (компакт-диск), расположенная под переключателем **Music**. Нажав на эту кнопку, вы переходите в меню настройки проигрывателя **CD Player**.

Ниже этих переключателей расположены три строки с похожими прямоугольными рамками, позволяющие настраивать параметры изображения объектов на игровом экране. Каждая строка

устанавливает определенную скорость отрисовки объектов в момент совершения каких-либо действий. Она может варьироваться от медленной **(Slow)** до быстрой **(Fast)**. Всего градаций скорости рисования для каждого из настраиваемых параметров пять, на экране меню они показаны строкой одинаковых прямоугольников, в которой увеличение скорости идет слева направо. Для выбора нужной градации достаточно подвести указатель к соответствующему прямоугольнику и щелкнуть левой кнопкой мыши, при этом прямоугольник будет закрашен (активизирован). Таким образом вы можете настраивать следующие параметры, которые впрямую будут зависеть от мощности вашего компьютера:

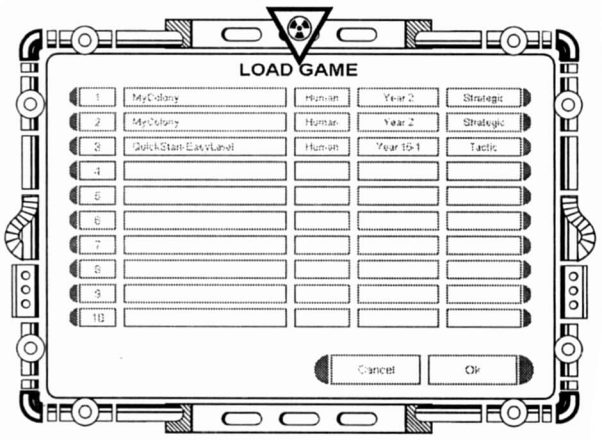
Shot Animation Speed (скорость стрельбы) — по вашему выбору снаряды и ракеты могут лететь к цели с различной скоростью. Для начинающих, но перспективных воинов-стратегов вполне подойдет третья или четвертая скорость.

Movement Animation Speed (скорость перемещения) — скорость перемещения отдельных модулей на игровом экране также можно устанавливать по своему усмотрению. При слишком высокой скорости, как и при очень низкой, следить за перемещениями модулей врага во время его хода будет весьма затруднительно.

Scrolling Speed (скорость перемещения экрана) — в этом параметре не стоит себя ограничивать, ведь чем быстрее вы будете переходить на новое поле боя игрового экрана, тем быстрее и интереснее будет сама игра.

Кроме всех вышеперечисленных опций, в этом меню существует несколько очень важных кнопок, позволяющих производить более масштабные действия. В основном, все они связаны с переходом в дополнительные меню:

Save Game (запись игры) — перейти в меню записи игры **Save Game**.



Выбор старых save.

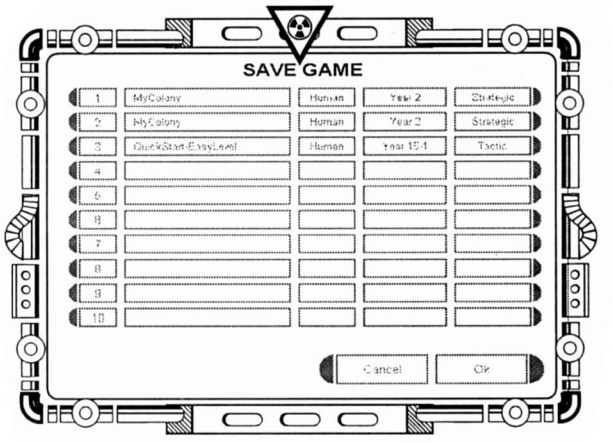
Load Game (загрузка игры) — перейти в меню выбора записанных игр **Load Game**.

Quit (выход) — прервать игру и вернуться в основное меню. Команда требует подтверждения правильности выбора.

Ok (все в порядке) — закончить терзание меню опций и вернуться к игре.

Surrender (капитуляция) — эта кнопка появляется в меню, только если вы в данный момент проводите тактические военные действия. Нажав ее, вы объявляете капитуляцию своих сражающихся войск, при этом теряя их, а также провинцию, в которой происходят действия. Команда требует подтверждения.

Меню выбора записанных игр Load Game



Неплохо бы записаться?

Это меню представляет собой список ранее записанных игр. Максимально возможное число записей — 10. Записи представлены информационными строками, характеризующими игру в тот момент, когда вы ее записали. В каждой строке в качестве опознавательного признака после порядкового номера располагается наименование вашего государства, цивилизация, которую вы представляете, и количество сыгранных туров. Если в момент записи игры вы находились в состоянии вооруженного конфликта с какими-либо врагами, проще говоря, проводили тактические действия, то это будет отмечено в конце строки записи словом **Tactic**, а количество сыгранных туров будет представлять из себя комбинацию двух чисел: первое — количество сыгранных стратегических туров, второе — тактических. Если же вы записывались в относительно мирное время, то число, естественно, будет одно, а информационная строка будет заканчиваться словом **Strategic**.

Для выбора нужной строки записи достаточно щелкнуть левой кнопкой мыши по порядковому номеру строки, либо нажать горячую клавишу клавиатуры с соответствующей цифрой, от 1 до 0. После этого можно переходить к выполнению задуманного действия, для чего в меню используются две кнопки:

Cancel (горячая клавиша Esc) — отменить выбор записанной игры и вернуться в предыдущее меню.

Ok (горячая клавиша Enter) — загрузить выбранную записанную игру и перейти к игровым действиям.

Достаточно удобно также использовать старый прием двойного щелчка по номеру нужной строки. Это действие эквивалентно нажатию кнопки **Ok** после выбора строки, но требует меньше усилий.

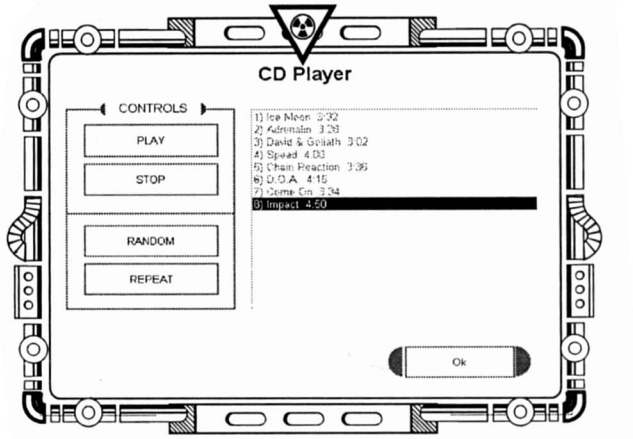
Меню записи игры Save Game

Принципиальных отличий меню Save от Load в этой игре, как и во многих других, нет. На экране те же десять строк, в которые теперь уже можно записать вашу игру. Выбор нужной точно так же осуществляется щелчком левой кнопки мыши по порядковому номеру строки, правда, горячих клавиш клавиатуры для этой же цели не предусмотрено. При этом в строке появляется знакомая информация: наименование государства, цивилизация, число сыгранных туров и вид проводимых действий. Отменить неудачный выбор можно не выходя из меню щелчком левой кнопки мыши по любому месту в пределах рамки меню. Характер выполняемого действия зависит от выбора вами одной из двух кнопок:

Cancel (горячая клавиша Esc) — отменить запись игры и вернуться в предыдущее меню.

Ok (горячая клавиша Enter) — записать игру в выбранную строку и вернуться к боевым действиям. Двойной щелчок левой кнопкой мыши по номеру нужной строки приведет к аналогичному результату.

Каждая записанная игра занимает около 904 Kb, поэтому не слишком злоупотребляйте возможностью записи, особенно если вы испытываете определенные трудности со свободным пространством на жестком диске.



А песня нам воевать помогает.

Меню настройки проигрывателя CD Player

При входе в это меню не забудьте установить компакт-диск с игрой в **CD-ROM**. Выбор звучания одной из мелодий осуществляется щелчком левой кнопкой мыши по строке с ее названием, либо нажатием одной из восьми горячих клавиш клавиатуры с соответствующей цифрой. Для полноты картины приведем названия композиций, содержащихся на диске с игрой, со свободным ассоциативным переводом самых впечатляющих словосочетаний:

Ice Moon (Закат Солнца вручную), **Adrenalin** (Тринитротолуол), **David & Goliath** (Джонсон и Джонсон), **Speed** (Профилактика СПИДа), **Chain Reaction** (Нечаянная реакция), **D. O. A.** (Р. В. С.), **Come On** (В коме), **Impact** (Пакт о нападении).

Текущая композиция выделяется синим фоном. Для управления музыкальным сопровождением у вас имеется пять кнопок:

Play — начать воспроизведение выбранной композиции.

Stop — остановить воспроизведение выбранной композиции.

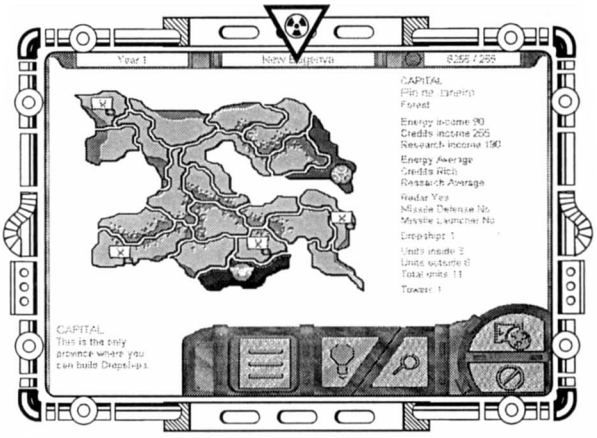
Random — установить случайный выбор следующей композиции из восьми имеющихся после завершения текущей.

Repeat — установить постоянный повтор выбранной композиции без обращения к другим музыкальным темам.

Ok (горячая клавиша Enter) — принять установленные параметры и вернуться в меню опций.

Кроме этого, для быстрого возврата в меню опций без установки каких-либо измененных параметров вы можете использовать клавишу Esc.

Стратегический игровой экран



Карта района боевых действий.

С этого экрана начинается любая военная кампания. Каждый тур вы будете попадать сюда, поэтому подробный разбор всех кнопок и информационных панелей просто необходим. В самом верху экрана расположена строка справочной информации по состоянию игры. Первым идет номер тура или, что то же самое, года **(Year),** вслед за ним — название вашего государства и далее, рядом со значком синего кружка, два числа через дробь, показывающих количество кредитов (основная расчетная единица игры) в государстве (первое число) и планируемое поступление кредитов к следующему туру (второе число). Туры отсчитываются по ходу игры, количество кредитов зависит от успеха проводимой вами экономической политики во всех провинциях государства, название которого вы, кстати, можете изменить в любой момент, подвинув к соответствующей строке указатель и щелкнув правой кнопкой мыши.

Ниже информационной строки, в центре и чуть-чуть слева расположена карта всей планеты, разбитая четкими границами на отдельные провинции. Цвет каждой провинции определяет ее принадлежность к какому-либо государству: серый — нейтральное государство, красный — владения тауриан, синий — владения землян. Цель игры состоит в тотальном перекрашивании всех провинций в цвет подшефной цивилизации, средства для достижения столь благородной цели — огонь, меч, сталь и ядерные ракеты. Две из уже закрашенных провинций, одна в ваших владениях, другая, принадлежащая противнику, отмечены маленькими значками-гербами — это столицы государств. Основное отличие их от остальных провинций заключается в одном: только в столице вы можете производить Транспорта **(Dropships),** необходимые для переброски групп войск из одной провинции в другую. Некоторые из разграниченных областей, не принадлежащих вашему государству, отмечены значками флажка с крестом. Таким своеобразным образом выделены отдельные боевые миссии с немного видоизмененным заданием, вроде уничтожения какого-то конкретного вражеского модуля или, наоборот, спасения попавшей в окружение группы союзнических войск — и, как правило, более щедрым вознаграждением за успешное выполнение задачи. Кроме этого, в зависимости от вашей кипучей деятельности на карте планеты могут появляться отметки нападения на ту или иную провинцию, значки нанесения ракетных ударов и стрелки, показывающие перемещения ваших Транспортов в следующем туре. Подробнее эти действия описаны в разделе полного описания игры.

Справа от карты планеты расположен столбец справочной информации по выбранной провинции. В зависимости от ее территориальной принадлежности и расположения, информация может меняться. Единственной постоянной чертой любой области всегда остается ее название, записываемое в самом верху столбца слегка увеличенным шрифтом (для столиц к названию

добавляется слово Capital). Для выбора какой-либо отдельной провинции просто щелкните на ее изображении левой кнопкой мыши. Если при этом вы выбрали часть своего собственного государства, то информационный блок будет иметь следующий вид: под строкой названия провинции будет расположен тип местности на данной территории, всего таких типов три — лес **(Forest)**, скалы **(Rocky)** и пустыня **(Desert),** ниже которого располагается информация экономического характера. Первые три строки показывают численное производство основных промышленных продуктов, таких, как выработка энергии в провинции **(Energy Income)**, поступление кредитов **(Credit Income)** и разработка новых научных исследований **(Research Income)**. Исследования позволяют совершенствовать использующуюся военную технику и само производство, энергия нужна для работы заводов, защитных сооружений и исследовательских лабораторий, кредиты идут на содержание имеющейся техники и производство новых модулей и структур. В случае возникновения в провинции критической ситуации, когда каких-либо продуктов (энергии или кредитов) не хватает для нормального функционирования техники, соответствующая строка выделяется красным цветом. Ниже этих показателей расположены три строки общей характеристики провинции по наличию ресурсов для всех отраслей промышленности. Получение энергии, кредитов и исследований может иметь различную эффективность в зависимости от этих характеристик, в частности район может быть очень богатым **(Very Rich)**, богатым **(Rich)**, средним **(Average)**, бедным **(Poor)** и очень бедным **(Very Poor)**. Далее расположена информация о наличии в выбранной провинции Радара **(Radar)**, Противоракетных Установок **(Missile Defense)** и стационарных Пусковых Ракетных Установок **(Missile Launcher)**. Во всех трех случаях наличие сооружения подтверждается словом **Yes**, его отсутствие — словом **No**. Последние пять строк информационного столбца показывают количество различных модулей в провинции, таких, как Транспорта **(Dropships)**, модули, расположенные внутри сооружений и Транспортов **(Unit Inside)**, модули, расположенные на открытой территории **(Unit Outside)**, общее число боевых машин **(Total Units)** и число защитных орудийных башен **(Towers)**. Если в провинции нет ни одного готового боевого модуля, то ситуация считается критической. Чтобы обратить на этот факт ваше внимание, строка с общим числом боевых машин выделяется красным шрифтом.

В случае выбора провинции, не принадлежащей вашему государству, первоочередное значение принимает характер ее расположения на карте планеты, наличие соседствующих областей, подчиняющихся вашему руководству, а также наличие в этих областях хотя бы одного Радара. При невыполнении даже одного из условий в информационном столбце вам будет представлено лишь название провинции, ниже которого будет написана фраза **Out of Scanning Range**, означающая невозможность доступа к данным по этой области. Если же по соседству с выбранной провинцией на территории ваших владений есть Радар, то справа от карты планеты вам будет представлена краткая информативная подборка, характеризующая вражескую область. Ниже названия, типа местности и строки **In Scanning Range**, подтверждающей доступность провинции для обзора, расположены уже знакомые вам строки, показывающие эффективность района по содержанию ресурсов, необходимых для разных отраслей промышленности. Содержание ресурсов точно так же может варьироваться от очень богатого до очень бедного. Наиболее богатые области, как правило, имеют высокий уровень развития технологии и, соответственно, лучше защищены. Следующие три строки представляют урезанную сводку по численному составу боевых модулей врага, отдельно для машин, находящихся внутри сооружений и Транспортов, на открытой территории, а также их общее количество. Вслед за эти-

ми данными расположены строки, представляющие технологический уровень развития выбранной провинции **(Technology Level)**. Минимальный уровень развития отдельного технологического параметра равен единице, чем он больше, тем совершеннее сам параметр и лучше характеристики использующей его техники. Всего критериев технологического развития производства шесть: эффективность использования энергии **(Energy Efficiency)**, качество брони модулей и структур **(Armor Technology)**, двигательные характеристики модулей **(Unit Movement)**, мощность применяемого оружия **(Weapon Damage)**, количественный показатель скорострельности оружия **(Rate of Fire)**, уровень развития ракетных и противоракетных сил **(Rocketry)**.

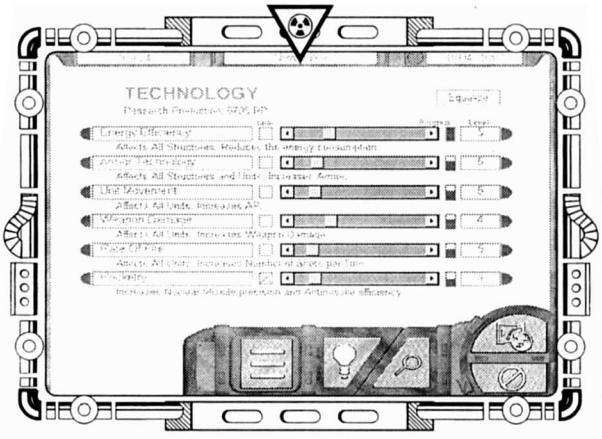
В левом нижнем углу оставлено место для дополнительной информации по выбранной провинции, если таковая имеется. Чаще всего вы будете находить там несколько строк при активизации провинций, отмеченных флажками с крестом и содержащих отдельные боевые миссии. В этом случае в левом нижнем углу отражается краткое содержание боевой задачи, а также возможное вознаграждение. В случае выбора вражеской столицы, в этом месте пишется полупризыв-полуутверждение о необходимости захвата данной провинции для выигрыша в игре. В случае выбора собственной столицы — весьма толковая мысль о возможности построения Транспортов только в этой провинции.

Кроме массы справочных данных, на этом игровом экране имеется специальная панель управления с пятью кнопками для выполнения следующих действий:

Menu (кнопка с тремя поперечными полосами) — перейти в меню опций.

Technology (кнопка со схематичным изображением лампы накаливания) — перейти к экрану технологий. Горячие клавиши вызова того же действия — [T] или [F5].

Map (кнопка со схематичным изображением лупы) — перейти к экрану карты отдельной провинции.



Экран технологий.

Zoom on Province (кнопка с изображением маленькой планеты на фоне прямоугольной карты со стрелкой) — перейти к детальному игровому экрану провинции для более полного рассмотрения обстановки. То же самое действие выполняется после двойного щелчка левой кнопкой мыши по выбранной провинции.

End Strategic Turn (кнопка с изображением перечеркнутого круга) — закончить все ходы в этом стратегическом туре и дать возможность немного порулить компьютеру.

Экран технологий

На этом экране вы можете видеть технологический уровень развития производства,

разбитый на шесть основных направлений, исследования в которых идут отдельно друг от друга. В заголовке своеобразной таблицы, под названием экрана **Technology** записывается количество научных разработок в целом по государству **(Research Production)**. Это число зависит от количества функционирующих исследовательских лабораторий и их продуктивности. Все нововведения вы можете применять либо в каких-то отдельных направлениях производства, либо сразу во всех поровну. Для автоматического уравнивания количества исследований по всем шести направлениям служит кнопка **Equalize**, приводимая в действие щелчком левой кнопки мыши. Если же вы хотите настроить процесс повышения технологического уровня модулей и структур более точно, обратитесь к строкам таблицы для ручной установки необходимых величин. Восприятие самой таблицы не сложно даже для новичков: у левого края в прямоугольной рамке расположено название исследуемого параметра, вслед за ним идет маленький квадратик отметки фиксации **(Lock)**, далее скользящая шкала настройки величины используемых научных исследований с ползунком и стрелочками по краям, потом графическая диаграмма развития исследуемого параметра **(Progress)**, и, наконец, цифровой показатель уровня развития этого параметра **(Level)**. Под каждой строкой расположена дополнительная информация о действии данного параметра и влиянии его на отдельные модули и структуры:

Эффективность использования энергии **(Energy Efficiency)** — действует на все структуры, сокращает величину используемой энергии.

Качество брони модулей и структур **(Armor Technology)** — действует на все модули и структуры, увеличивает качество брони.

Двигательные характеристики модулей **(Unit Movement)** — действует на все модули, увеличивает полный пробег за один тур.

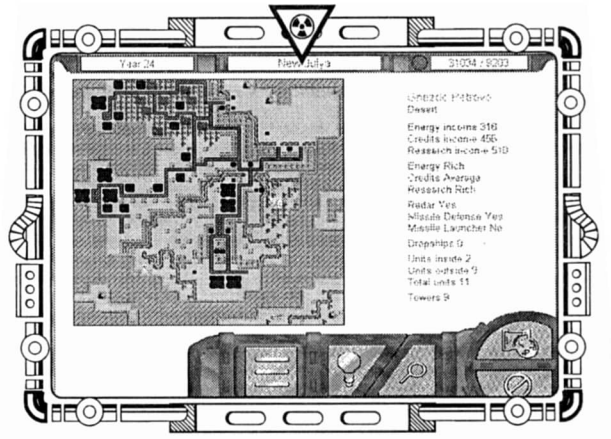
Мощность применяемого оружия **(Weapon Damage)** — действует на все модули, увеличивает поражающие качества оружия.

Показатель скорострельности оружия **(Rate of Fire)** — действует на все модули, увеличивает число выстрелов за один тур.

Уровень развития ракетных и противоракетных сил **(Rocketry)** — увеличивает точность попадания ракет и эффективность противоракетной обороны.

Для изменения количества исследований какого-либо параметра используйте стрелки на соответствующей скользящей шкале, щелкая по ним левой кнопкой мыши, или перетаскивайте ползунок вслед за указателем при нажатой кнопке мыши в нужную сторону. При любом таком изменении количество исследований остальных параметров будет также изменяться, так как общее число научных разработок остается неизменным. Если вы хотите, чтобы количество исследований какого-то параметра не зависело от изменений других настроек, щелкните левой кнопкой мыши по квадратику **Lock** соответствующей строки. Появившийся крест будет означать постоянство исследований в этой области. Полное закрашивание диаграммы **Progress** какой-нибудь строки и выделение ее более яркой рамкой говорит о том, что в следующем туре уровень развития данного параметра будет увеличен на единицу. Перед очередной решающей битвой бывает полезно заглянуть на экран технологий для ручной корректировки направления исследований с тем, чтобы уже к следующему туру у ваших войск было какое-нибудь полезное усовершенствование.

Управляющая панель хоть и сохраняет свой вид, аналогичный виду на предыдущем экране, но для управления не используется, поскольку почти все кнопки перестают быть активными. Единственная доступная кнопка **Technology** (горячая клавиша [Esc]) сможет лишь вернуть вас на стратегический игровой экран, для дальнейшего продолжения борьбы.



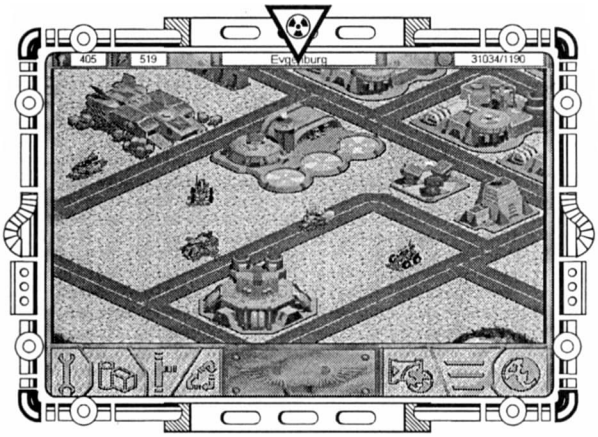
Скоро здесь начнется бой.

Экран карты провинции

Отличие этого экрана от предыдущего стратегического игрового экрана состоит только в замене изображения общей карты планеты на более детальную карту одной выбранной провинции. Область будет доступна для обзора, только если она находится в ваших владениях, или же если она примыкает к любой вашей провинции, имеющей Радар.

Карта отдельной провинции представляет собой квадрат, разделенный на условные клетки, легко различимые внимательным глазом. В зависимости от типа местности выбранной провинции, преобладающий цвет обычной поверхности может быть различным, но почти всегда он является самым светлым на карте. Всевозможные препятствия, деревья, скалы, песчаные барханы показаны на карте более темными тонами, что облегчает ориентировку в небольшом пространстве квадрата-схемы. Модули и структуры на карте различаются только по цвету, определяющему их принадлежность к тому или иному государству, и по размеру, дающему самое небольшое представление о них. Все объекты тауриан имеют красный цвет, землян — синий, сооружения и машины нейтральных провинций окрашены в желтый цвет. Самые большие размеры на карте, как и на игровом экране провинции, имеют заводы по выпуску летающих модулей и Транспортов, — 3x4 условные клетки. Несколько меньшие габариты имеют сами Транспорта, фабрики по производству кредитов и заводы по выпуску наземной техники, — 3x3 условные клетки. Все остальные здания размещаются в пространстве карты как средние квадраты размером 2x2 клетки. Самые маленькие квадратики — это различные модули, вне зависимости от качества занимающие одну условную клетку. Также всего одну клетку занимают защитные орудийные башни, но для большей наглядности они обозначены на карте провинции некоторым подобием кружков чуть большего размера, чем простые боевые модули. Потратив немного времени, по любой такой карте вы легко узнаете устройство обороны врага, расположение защитных укреплений и дорог, общее количество и местонахождение модулей и орудийных башен, все сильные и слабые места защитного комплекса. После такой разведки уже можно принимать решение о нападении на данную провинцию или начать серьезно готовиться к будущим боевым действиям.

Все кнопки на управляющей панели, кроме одной, неактивны. Для возврата на стратегический игровой экран достаточно повторно щелкнуть левой кнопкой мыши по единственной активной



Строительство новой военной базы.

кнопке Map или проделать то же самое действие, подведя указатель к любому месту квадрата карты провинции.

Игровой экран провинции

Этот экран гораздо живописнее, нежели все предыдущие, исключая, разве что, кадры видеоклипа заставки к игре. Большую центральную его часть занимает игровое поле, на котором достаточно реалистично нарисованы различные сооружения и боевые модули, воспроизведенные в псевдо-трехмерной форме методом прямоугольного изометрического проецирования. Перемещение игрового поля в границах экрана можно производить либо с помощью мыши, подводя указатель к краям экрана для сдвига игрового поля в нужную сторону, либо с помощью клавиш клавиатуры [←], [→], [↑], [↓]. Центрирование игрового поля на экране достигается нажатием клавиши [Home]. При помещении указателя на игровое поле он меняет свой вид с обычной белой стрелки на изображение маленького белого ромбика. Если вы подведете этот модифицированный указатель к любому зданию, Транспорту или защитной орудийной башне, то над ромбиком появится большая белая стрелка, в случае же подведения указателя к любому боевому модулю, вместе со стрелкой на экране возникнет белая рамка, ограничивающая условную клетку поверхности игрового поля, на которой расположен модуль. Таким незамысловатым образом программа говорит вам о том, что указанный объект может быть активизирован щелчком левой кнопки мыши. При выборе именно такого решения вы немедленно получите подтверждение активизации. Так, щелкнув по какому-либо сооружению, орудийной башне или Транспорту, вы откроете дополнительное окно в верхней части экрана, в котором будет отражена некоторая иллюстрированная информация по объекту, и с помощью которого вы сможете производить различные действия с ним. Указатель при этом вновь обретет вид маленькой белой стрелочки. Для отмены активизации объекта щелкните левой или правой кнопкой мыши, поместив указатель в это окно, или нажмите клавишу [Esc]. При включении режима работы с отдельным боевым модулем его изображение на игровом поле выделяется четырьмя красными стрелочками по углам картинки, а эмблема цивилизации в нижней части экрана заменяется на блок справочной информации по объекту. Из него вы можете узнать название модуля, степень его боевого опыта, выраженную некоторым количеством одинаковых кружков (минимум — один, максимум — четыре), и сумму кредитов, необходимых на содержание машины в течение одного тура **(Upkeep).** Повторный щелчок по изображению модуля левой кнопкой мыши приведет к его повороту на 45 градусов против часовой стрелки. Подобный же щелчок по пустому месту игрового поля переместит активный модуль в эту точку. Произойдет это, конечно, только если место было доступно для размещения объекта, что определяется присутствием под указателем мыши белой рамки, ограничивающей одну условную клетку игрового поля. Отмена активизации модуля производится щелчком правой кнопки мыши при нахождении указателя в пределах игрового поля.

О более сложных действиях, производимых с выбранными объектами, будет рассказано ниже в разделах описания модулей или структур и полного описания игры, а пока просто познакомьтесь с внешним видом уютного ландшафта выбранной провинции и с той информацией, которую можно без труда обнаружить в многочисленных графах экрана. Вся верхняя строка целиком посвящена представлению такой информации. Число, расположенное рядом со схематичным значком синей лампы, показывает количество производимых в этой провинции научных разработок, идущих на повышение технологического уровня модулей и структур **(Research Point Produced).** Следующий значок, изображающий стилизованную молнию, почему-то также синего цвета, обозначает выработку энергии в провинции, число рядом с этим значком — количественный излишек энергии **(Energy Points Available)**. Если число отрицательное, то ни о каких излишках говорить не приходится, даже наоборот — налицо явный дефицит энергии, и, как следствие, по такому выдающемуся поводу остановлено все производство. Далее в верхней строке расположено название провинции, изменить которое вы можете, действуя точно так же, как и при смене названия государства. В самом конце строки после синего значка кредитов, по форме неудержимо напоминающего монетку, записаны через дробь два числа, первое из которых отражает вашу нынешнюю кредитоспособность, а второе — поступление кредитов из данной провинции в общую государственную казну к следующему туру **(Global Credit Reserve/Province Income)**.

В нижней части экрана расположены семь кнопок разнообразного назначения, разбитые на две группы эмблемой вашей цивилизации. Для активизации любой из них вам надо щелкнуть по ее изображению левой кнопкой мыши, либо нажать горячую клавишу клавиатуры с цифрой, соответствующей порядковому номеру кнопки. На применении некоторых кнопок стоит остановиться подробнее:

Кнопка Repair

Кнопка со схематичным изображением гаечного ключа, полное название — ремонт всех зданий и Транспортов **(Repair All Building and Dropships),** горячая клавиша [!1]. Для чего применяется эта кнопка, догадаться не сложно, ситуации достаточно однообразны. После вероломных нападений врага или собственных благородных захватнических действий, на некоторые сооружения и Транспорта становится невозможно смотреть без слез — вот-вот развалятся. Терять полезные предметы интерьера без уважительной причины не рекомендуется, поэтому все полуразрушенные здания необходимо периодически ремонтировать, благо это занятие не хлопотное. Сам процесс ремонта прост до предела — вам не надо доставать цемент и рубероид, заботиться о вербовке рабочей силы и даже проверять качество работ. Все, что от вас требуется, это фиксирование последней стадии расчета сметы предстоящих расходов и широкий жест, подтверждающий выделение необходимых средств с кредитного счета. Именно к таким действиям готовит вас окно с несколькими фразами, появляющееся на экране непосредственно после нажатия на кнопку **Repair**. Естественно, вы можете и отказаться от ремонта, если считаете, что кредиты смогут вам пригодиться в другом месте, однако помните, что любая починка всегда обходится дешевле, чем строительство нового здания или производство нового Транспорта. Если все подконтрольные сооружения находятся в идеальном порядке, то характер сообщения в появившемся окне будет не вопросительным, а утвердительным, и тогда за вас можно только порадоваться.

Кнопка Build Structure

Кнопка строительства сооружений с изображением примитивных геометрических тел, вроде цилиндра и параллелепипеда, горячая клавиша [@2]. Нажатие на эту кнопку приведет к появлению в левом верхнем углу экрана дополнительного окна выбора нового сооружения. Это окно включает в себя панель иллюстрированной справочной информации, на которой расположена подборка данных по какому-нибудь зданию, а также две кнопки со стрелками. Нажимая на эти кнопки, вы можете перелистывать весь сборник справок по различным структурам для выбора нужного сооружения. Типовая информация по разным структурам выглядит достаточно однообразно и занимает пять строк: сначала идет название сооружения, далее — основная его функция или количественная выработка определенной продукции, в следующей строке — потребление единиц энергии за тур, потом степень бронированой защиты и, наконец, завершает этот список цена сооружения в кредитах. Если никаких ограничений на постройку структуры не наложено, то картинка рядом с информационной подборкой выглядит ярко и красочно, если же строительству мешают какие-то объективные причины, то картинка заштрихована темными полосами, а в самом низу окна красным шрифтом написана одна из этих причин. Самая банальная проблема обычно заключается в нехватке кредитов на постройку какого-нибудь дорогого здания, однако бывает и так, что при полных закромах валюты вы не сможете воздвигнуть какое-то здание только из-за того, что лимит на постройку сооружений такого типа уже исчерпан для данной провинции. В одной и той же области вы можете разместить не более одного стационарного Радара, Пусковой Ракетной Установки или Противоракетной Установки. Любой вид фабрик, производящих боевые модули, может присутствовать в провинции максимум в трех экземплярах. Станции и лаборатории, ответственные за производство кредитов, энергии и исследований, могут достигать десятка единиц по каждому типу сооружений. И наконец, наибольшее количество защитных орудийных башен в одной провинции — всего лишь 25 штук. Для выбора в качестве будущей постройки структуры разрешенного типа щелкните левой кнопкой мыши по окну с ее изображением или нажмите клавишу [Enter]. Окно со справочной информацией при этом исчезнет с экрана, зато вместо эмблемы вашей цивилизации в центре нижней строки появится текстовая вставка со словом **Construction** (строительство), названием выбранной структуры и ее стоимостью. Одновременно с этим указатель, изображенный на игровом поле маленьким белым ромбом, добавит к своему привычному виду прямоугольную или квадратную белую рамку, соответствующую размеру структуры в условных клетках поля. Если рамка перечеркнута двумя диагональными линиями крест-накрест, то строительство в данном месте невозможно, в этом случае поищите другое расположение для постройки, перемещая указатель в разные стороны с помощью мыши. Строительство любого промышленного объекта разрешается только в зоне, свободной от различных препятствий, камней и деревьев, кроме этого, хотя бы к одной из сторон будущего сооружения должна вплотную примыкать ветка дорожного полотна. Защитные орудийные башни устанавливаются в любое свободное место рядом с дорогами или стенами. Фрагменты защитных стен можно располагать неподалеку от уже построенных стен, различных зданий и дорог. После того, как вы остановите свой выбор на каком-то месте, подходящем для расположения объекта, щелкните левой кнопкой мыши. При этом сооружение появится на игровом поле в слегка затененном виде, что означает начало его строительства, тогда как завершения этого действия вы можете ожидать только к следующему туру. При постройке фрагментов защитных стен, в отличие от любых других сооружений, процесс строительства не заканчивается установкой одного объекта на игровом

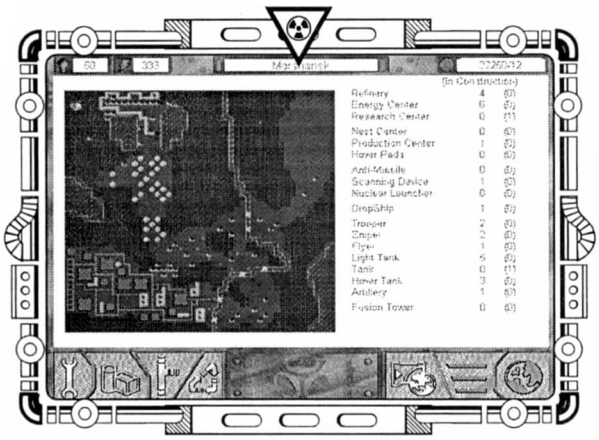
поле, а циклически повторяется вплоть до отмены. Стены, кстати, появляются на поле уже полностью завершенными, без штриховки. Отменить действие по установке выбранной структуры на поле можно щелчком правой кнопки мыши, если же вы передумали строить что-либо, еще ничего толком не выбрав в окне представленных сооружений, то для отмены строительства вам может пригодиться клавиша [Esc].

Кнопка Build Road

Кнопка строительства дорог со схематичным изображением развилки дорожного полотна, горячая клавиша [# 3]. Во многом действия при прокладке дорожных трасс похожи на действия при постройке стен или других сооружений. При нажатии на эту кнопку к указателю также добавляется небольшая белая рамка, размером в одну условную клетку, которая показывает место расположения будущего участка дорожного полотна. Строить новые участки дороги разрешено только на ровной территории, непосредственно прилегающей к уже имеющимся дорогам. Каждая новая клетка шоссе стоит пять кредитов, что показано в центре нижней строки с кнопками управления, в текстовом сообщении, временно заменяющем эмблему цивилизации. Процесс строительства дорог является цикличным процессом, для его остановки вы можете использовать ту же самую клавишу [# 3] или же просто щелчок правой кнопкой мыши в момент нахождения указателя на игровом поле.

Кнопка Recycle

Кнопка переработки объектов с изображением трех стрелок, вращающихся по кругу, горячая клавиша [$ 4]. Нажатие на эту кнопку приводит к активизации процесса обратной переработки различных объектов в некоторое количество кредитов. При этом эмблема вашей цивилизации заменяется текстовой вставкой со словом **Recycling** (переработка), а к указателю, если только он указывает на какие-то модули или структуры, прибавляется черная рамка размером в одну условную клетку. Все, что находится в этой рамке, подлежит уничтожению после щелчка левой кнопкой мыши. Самые дешевые объекты, дороги и стены, ликвидируются без подтверждения, при этом количество кредитов на счету не увеличивается из-за слабой степени утилизации подобных объектов. Точно так же не требует подтверждения указание о переработке только что построенных зданий и защитных орудийных башен, с той лишь разницей, что количество кредитов, необходимых для их возведения, полностью возвращается в государственную казну, как будто никакого строительства и не намечалось вовсе. Если же в прицел вашей черной рамки попадет фрагмент уже построенного здания или какой-нибудь боевой модуль, то перед переработкой в отдельном окне программа выведет количество кредитов, реально получаемых из останков объекта, а также выдаст запрос о необходимости выполнения действия. Число кредитов, получаемых при переработке модуля или сооружения, всегда меньше его начальной стоимости, но если вас устраивает итог или же вам просто позарез необходимы свободные средства, смело командуйте подтверждение выполнения процесса. Попытка утилизировать какой-нибудь крупногабаритный объект, заполненный боевыми модулями, останется безрезультатной. Программа лишь сдержанно отругает вас за недогадливость и предложит для начала отпустить на свободу ни в чем не повинные машины и только тогда повторить действие. Точно так же вам не удастся разобрать на запчасти завод по производству Транспортов, в силу его уникальности и неповторимости, а также невозможности восстановления здания после его уничтожения. Когда кредитов наберется достаточно, либо когда кончится все мало-



Ваши владения нуждаются в немедленном расширении.

мальски пригодное к переработке, остановите безжалостное истребление полезных сооружений и машин щелчком правой кнопки мыши или повторным нажатием клавиши [$ 4].

Кнопка Map

Кнопка перехода к экрану общего списка объектов и карты провинции с изображением маленькой планеты на фоне прямоугольной карты со стрелкой, горячая клавиша [% 5]. Нажатие на эту кнопку перенесет вас на время в экран списка объектов, представляющий из себя комбинацию уже изученных вами экранов с новыми данными. Верхняя строка полностью повторяет информационную строку игрового экрана провинции. Нижняя строка управляющих кнопок также взята из игрового экрана провинции, небольшое отличие ее от прототипа состоит в активизации только части кнопок, стоящих справа от эмблемы цивилизации. Поскольку экран общего списка объектов является большей частью справочным, то переход к нему возможен даже во время выполнения действий по строительству сооружений и дорог или переработки модулей и структур. В этом случае эти действия приостанавливаются, но на незавершенность процесса указывает текстовая вставка в том месте, где должна находиться эмблема цивилизации. В центральной части экрана, ближе к левому краю расположена квадратная карта, полностью совпадающая с подобным изображением на экране карты провинции. Справа от нее располагается полный список модулей и структур. Каждая строка с названием того или иного объекта содержит в себе два числа. Первое из них показывает количество полностью боеспособных модулей или построенных зданий, второе, содержащееся в скобках, — количество изготавливаемых машин или строящихся сооружений **(in Construction)**. Хотя многие кнопки в нижней строке не активны на этом экране, все семь горячих клавиш с цифрами от 1 до 7 могут использоваться для подачи команд. Для возврата на игровой экран провинции вы можете щелкнуть левой кнопкой мыши по кнопке **Map** вторично или нажать горячую клавишу [% 5], и тогда возврат будет осуществлен в ту же точку игрового поля, из которой вы отправлялись на просмотр общего списка модулей и структур провинции. Есть, однако, и более экстравагантный способ возврата на игровой экран провинции с попаданием сразу в нужную точку игрового поля. Для выполнения таких действий щелкните левой кнопкой мыши по необходимой точке на карте провинции, и все будет сделано в лучшем виде.

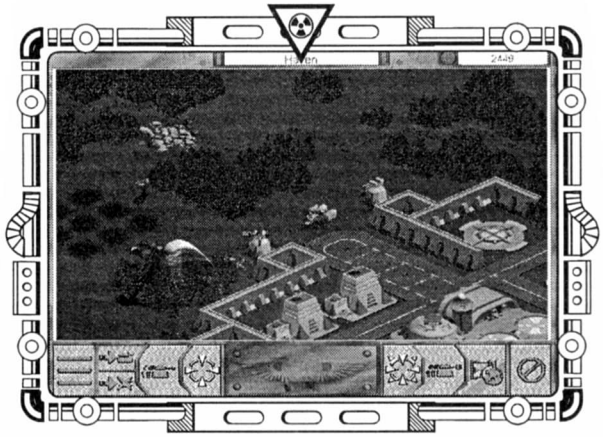
Кнопка Menu

Кнопка перехода в меню опций с изображением трех поперечных полос, горячая клавиша [^ 6].

Кнопка Colony

Кнопка возврата на стратегический игровой экран со схематичным изображением большой планеты, горячая клавиша [& 7].

Тактический игровой экран



Возведение оборонительных сооружений.

На этот игровой экран действие переносится автоматически при контакте двух враждующих сторон в пределах одной провинции. Как добиться этого, будет сказано ниже. Была ли произведена коварным врагом вылазка с проникновением в ваши владения, или же вы сами решили слегка расширить границы подконтрольного государства, так или иначе, боя не избежать. При этом решающее значение имеет ваша осведомленность о собственных возможностях в управлении различными объектами и восприятии различной информации, поэтому приготовьтесь к серьезному уроку. Итак, большая часть экрана повторяет картинку, уже изученную вами в разделе, рассказывающем об игровом экране провинции. Верхняя информационная строка сильно урезана и показывает вам лишь название провинции и количество кредитов в целом по государству (хотя информационная панель почему-то по-прежнему называется **Global Credit.Reserve/Province Income**). Игровое поле в точности совпадает с полем на игровом экране провинции, даже курсор принимает аналогичный вид маленького белого ромбика. Активизация собственных модулей и структур также происходит похожим образом, однако, если для управления функциями зданий каких-то особых новшеств не предусмотрено, то в руководстве боевыми модулями произошли некоторые изменения, связанные прежде всего с появившейся возможностью пострелять. Прежде всего бросается в глаза вид изменившегося информационного блока, заменяющего эмблему цивилизации в нижней части экрана при активизации какого-нибудь модуля. Теперь под его названием располагаются две строки с горизонтальными графическими диаграммами, одна из которых показывает способность модуля перемещаться по игровому полю в текущем тактическом туре (строка с обозначением **AP (Action Points)** и числовым эквивалентом длины верхней полосы), а вторая — состояние брони модуля (строка с обозначением **AR (Armor)** и числовым эквивалентом длины нижней полосы). Ниже этих данных расположено слово, характеризующее действие, выполняемое модулем — перемещение **(moving)** или стрельба **(firing)**, еще ниже уже знакомые вам кружки — отметки боевого опыта машины. В отличие от перемещения модулей на игровом экране провинции во время стратегического тура, здесь, при выполнении того же действия, вас ожидают жесткие ограничения по дальности поездки. Поскольку бой идет не на жизнь, а на смерть, грамотной передислокации модулей теперь надо уделять гораздо больше внимания. Выполнение подобных действий осложняется оригинальным следствием из свода всемирных законов сохранения — оказывается, для того, чтобы модуль мог стрелять, ему необходим некоторый запас условной энергии (тот самый показатель диаграммы **AP**), идущий в то же время на перемещение объекта. То есть дело поставлено так, что часто в течение одного тура ваши машины будут вынуждены либо лихо мчаться навстречу смерти, не производя ни одного выстрела, либо остервенело стрелять по врагу, оставаясь после этого прочно прикованными к месту. Однако, не стоит опе-

режать события, проблемам тактически грамотного ведения боя посвящен раздел полного описания игры, пока же лучше разберитесь с оставшимися командами управления, доступными на этом экране.

Перемещение игрового поля, которое теперь можно смело называть полем боя, в границах экрана осуществляется подведением указателя мыши к нужному его краю или с помощью клавиш клавиатуры ←↑↓→. Клавиша [Home] быстро перенесет вас в центр игрового поля провинции. Особое же значение получает на этом экране клавиша справки [Ctrl]. Если вы нажмете и будете удерживать эту клавишу, то указатель примет вид большого белого вопросительного знака. Теперь, при подведении его к любым игровым объектам (кроме дорог) на месте эмблемы вашей цивилизации будет отображаться различная справочная информация, имеющая очень большое значение в игре. Справочный блок по любому вашему модулю включает в себя его название, показатель толщины брони **AR** в числовой и графической форме, а также поражающие качества имеющегося оружия, слева — легкого **(L),** справа — тяжелого **(H)**. Куда более важную информацию приносит подведение указателя к различным сооружениям, а также к вражеским модулям. В этом случае под названием объекта рисуется только его бронезащитная характеристика, показывающая, как далеко он находится от стадии последней яркой вспышки. Учитывая величину броневой защиты модулей и структур врага, вы можете более толково строить атаки собственных войск. Для отмены режима справки вам достаточно только отпустить клавишу [Ctrl].

Панель в нижней части экрана содержит девять кнопок, приводимых в действие щелчком левой кнопки мыши:

Menu — кнопка перехода в меню опций с изображением трех поперечных полос, горячая клавиша [! 1].

Select Next Unit — кнопка активизации следующего боевого модуля со схематичным изображением стрелки и танка, горячая клавиша [@ 2] или [Enter]. При нажатии этой кнопки происходит активизация модуля, следующего по порядку в списке, наобум составленном программой. Если до нажатия объект уже находился на экране, то он просто активизируется, так, как будто вы сделали это щелчком левой кнопки мыши. Если же раньше модуля видно не было, то происходит центрирование отображаемого участка игрового поля относительно этого модуля с его активизацией.

Select Next Unit Without Coming Back — кнопка безвозвратной активизации модулей со схематичным изображением стрелки и перечеркнутого танка. Нажатие этой кнопки приводит к результату, похожему на результат применения предыдущей кнопки, с той лишь разницей, что объекты после однократной активизации как бы вычеркиваются из списка до конца текущего тактического тура и могут быть активизированы повторно только "вручную", с помощью левой кнопки мыши.

Overwatch Light Weapon — кнопка включения ограничителя перемещений для применения легкого вида оружия со схематическим изображением двигающегося и одновременно стреляющего танка, горячая клавиша [# 3]. Если вы хотите успеть в течение одного тактического тура и пострелять, и покататься на каком-нибудь активизированном модуле, то для подстраховки неплохо было бы нажать эту кнопку. В противном случае вы рискуете увлечься перемещения-

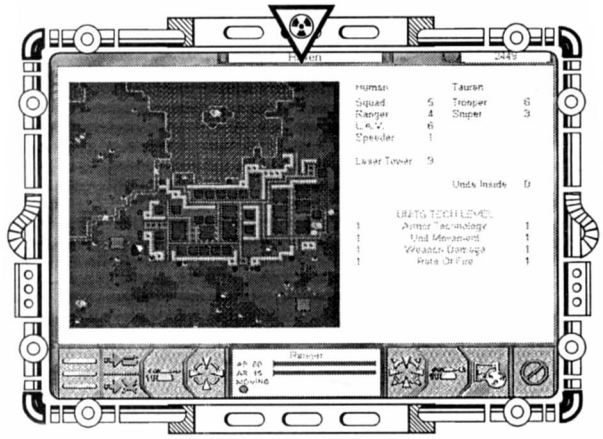
ми до такой степени, что на стрельбу уже просто не останется ни миллиметра из полосы **AP**. Отмена этого режима ограничения достигается повтором действий, необходимых для его включения, либо переходом на ограничение перемещений модуля для применения тяжелого оружия.

Light Weapon — кнопка активизации легкого оружия выбранного модуля с изображением мишени, горячая клавиша [$ 4]. Эта кнопка может быть задействована только тогда, когда вы уже активизировали какой-либо модуль. Четкий же смысл применения оружия возникает лишь при нахождении боевой машины невдалеке от вражеского объекта, на расстоянии, не превышающем максимальной дальности выстрела оружия, которое зависит от типа вашего модуля и общего уровня развития технологий. При выборе этой кнопки необходимо также следить за тем, чтобы в полосе **AP** оставалось достаточно условных единиц перемещения-стрельбы хотя бы для одного выстрела. Чтобы как-то облегчить этот процесс, сразу вслед за выбором легкого оружия фоном для полосы диаграммы **AP** будет нарисована похожая синяя полоска, показывающая, сколько условных единиц перемещения-стрельбы понадобится вам на реализацию одного залпа. Если она будет равна по длине полосе **AP** или даже окажется меньше, то стрельба возможна. В этом случае указатель на игровом поле принимает вид красной мишени, накрывающей ровнехонько одну условную клетку поверхности. Чтобы, наконец, произвести выстрел, наведите его на предполагаемую жертву и щелкните левой кнопкой мыши. В зависимости от расположения стрелка и мишени выстрел может быть произведен (причем не обязательно точный), а может и нет. Последнее часто происходит из-за наличия разных искусственных или естественных препятствий в каком-нибудь месте предполагаемой траектории полета снаряда или ракеты, что подтверждается возникновением на нижней панели строки **No Line of Fire** (неверная траектория стрельбы). Попытка произвести выстрел по любому своему собственному сооружению, исключая разве что защитные стены, ни к чему вас не приведет — по правилам игры вы не можете вести прицельную стрельбу по своим структурам. Выбрать в качестве цели свой соседний модуль вам не удастся вообще — при подведении указателя к любой своей машине красная картинка мишени автоматически заменяется на привычный вид указателя выбора объекта. Если выстрел, подготовленный по всем правилам, все-таки состоялся, то, при наличии достаточного количества единиц **AP** для второго залпа, выхода из режима стрельбы не происходит. Для отмены всех приготовлений в том случае, если вы вдруг передумаете стрелять, служит правая кнопка мыши, та же самая управляющая кнопка **Light Weapon** или горячая клавиша [$ 4]. Активизация следующего модуля также отменяет режим стрельбы.

Heavy Weapon — кнопка активизации тяжелого оружия выбранного модуля с более детальным изображением мишени, горячая клавиша [% 5]. Эта кнопка также может быть задействована только тогда, когда вы уже активизировали какой-либо модуль. Управление стрельбой тяжелым оружием модуля производится совершенно аналогично управлению легким оружием, даже вид указателя остается таким же.

Overwatch Heavy Weapon — кнопка включения ограничителя перемещений для применения тяжелого вида оружия со схематическим изображением двигающегося и одновременно стреляющего танка, горячая клавиша [^ 6]. Варианты и способы применения и отмены действия аналогичны рассмотренному выше ограничению перемещений модуля для применения легкого оружия.

Map — кнопка перехода к экрану тактической карты с изображением маленькой планеты на фоне прямоугольной карты со стрелкой, горячая клавиша [& 7] или [Tab]. Этот экран будет достаточно



Пока все спокойно.

полезен вам в битве против враждебно настроенных войск врага, так как содержит много полезной информации. Верхняя строчка и нижняя управляющая панель практически без изменений скопированы в этот экран из тактического игрового экрана, разве что многие кнопки на панели перестали быть активными. Порезвившись с горячими клавишами, можно во многих случаях обойти это ограничение, однако такие действия никакой ощутимой пользы не принесут. Слева, близко к центру экрана на своем обычном месте расположена карта провинции. Основное отличие именно этой карты от разобранных в предыдущих разделах подобных изображений состоит в наличии на ней схематичных отметок представителей войск сразу двух воюющих сторон. Активизация собственных модулей возможна прямо в этом экране с помощью управляющих кнопок выбора или горячих клавиш, в этом случае характеристика объекта будет появляться там, где ей и положено — посредине нижней панели, на месте эмблемы цивилизации. Схематичное изображение самого модуля на карте при этом будет мигать с постоянной частотой, если объект находится на открытом пространстве игрового поля, либо ненавязчиво появляться в левом верхнем углу изображения какого-нибудь здания или Транспорта, если он находится внутри него. Справа от карты расположена сводная таблица количественного и качественного сравнения войск воюющих сторон, состоящая всего из двух столбцов по числу противоборствующих сторон. Независимо от того, чьи интересы представляете вы в этой битве, цвет шрифта, которым будут записаны данные по вашему войску, будет зеленым, а у противника, соответственно, красным. Каждый столбец начинается названием цивилизации, после которой идет перечисление имеющихся на карте на данный момент боевых модулей и защитных башен воюющей стороны в форме: название объекта — количество единиц на игровом поле. При избытке свободного места в таблице может присутствовать строка количества модулей врага, спрятанных в зданиях и Транспортах **(Unit Inside)**. После всех перечислений состава войск идет графа технологического уровня развития модулей **(Unit Tech Level)**. В ней рассматриваются уровни развития четырех основных параметров боевых машин: бронезащита **(Armor Technology)**, дальность перемещения **(Unit Movement)**, мощность оружия **(Weapon Damage)** и скорострельность **(Rate of Fire)**. Естественно, чем больше показатели качественного (впрочем, как и количественного) преимущества ваших войск над противником, тем легче вам достанется победа. В случае проведения атаки вражеской провинции со специальным заданием (отдельной боевой миссии), краткая формулировка этого задания также присутствует на экране тактической карты сразу под таблицей. Для возврата на тактический игровой экран вам необходимо повторно нажать на кнопку **Map**, горячую клавишу [& 7] или [Tab], либо щелкнуть левой кнопкой мыши по любому месту квадрата карты.

End Tactical Turn — кнопка завершения текущего тактического тура или передачи хода компьютеру с изображением перечеркнутого круга, горячая клавиша [* 8]. Будьте внимательны, ника-

кого специального подтверждения для завершения тактического тура не требуется, а кнопки на панели управления расположены достаточно близко друг от друга. Спешка может дорого обойтись даже уверенному в себе полководцу.

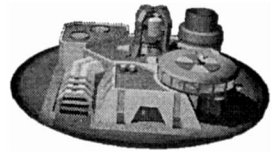
Игровые объекты

Здания и сооружения

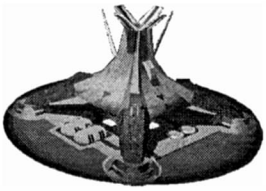
Несмотря на серьезные разногласия в многочисленных вопросах общественного устройства, культуры и политики у враждебных цивилизаций землян и тауриан, экономика и производство устроены у них практически идентично. Пользуясь этим совпадением, можно рассматривать различные здания и специальные сооружения сразу для обеих враждующих сторон, акцентируя внимание лишь на действительно важных отличиях.

При активизации любого здания во время какого-нибудь очередного стратегического тура на экране возникает дополнительное окно справочной информации по объекту. Самым важным моментом в нем, с точки зрения обеспечения безопасности, является нижняя левая диаграмма защищенности сооружения, показывающая состояние брони внешнего корпуса. Если с защитой все в порядке, то полоска диаграммы заполнена до отказа ровным зеленым цветом. По причине воздействия каких-либо внешних сил, вражеской агрессии или внутренних аварий, возникающих из-за перебоев с энергоснабжением, этот показатель может уменьшаться, меняя свой цвет через ярко-желтый на активно предостерегающий красный. Если защита не так совершенна, как хотелось бы, то над прерывающейся полоской диаграммы будет написано, сколько стоит это самое "хотелось бы". Имея достаточно кредитов и желание осуществить починку сооружения, вы должны щелкнуть левой кнопкой мыши по цветной полосе, после чего она вытянется на максимально возможную длину, а кредитов на вашем счету станет несколько меньше. Таким образом можно ремонтировать самые милые сердцу объекты (не только здания, но и орудийные башни и транспорта) в случае жесточайшего дефицита средств, когда общее профилактическое обслуживание всех зданий провинции вам не по карману.

Добывающая Станция (Refinery или Mining Facility)

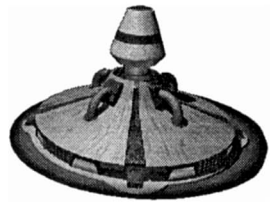


Значение этого сооружения трудно переоценить. Являясь основой всей игровой экономики, оно с трудолюбием редкого археолога достает вам буквально из-под земли начальное сырье для любых торгово-закупочно-производящих операций — кредиты. Сам механизм добывания полезных расчетных единиц сильно запутан. Как в земном обществе, так и в среде тауриан повышенный интерес к теме добывания кредитов абсолютно не поощряется. И если с таурианами, до сих пор прославляющими рабовладельческий строй, все еще более-менее ясно, то в отношении землян сложных вопросов гораздо больше. По последней версии ультра-крайних политических сил, выясненной в ходе независимого расследования, кредиты есть не что иное, как отмытые, выстиранные и отглаженные деньги космической мафии. Что ж, даже если это и так, законы обще-

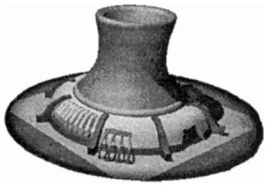


ства не позволят вам отказаться от употребления этих расчетных единиц, по крайней мере в игре. Кредиты необходимы для постройки различных сооружений, производства новых боевых машин, содержания и ремонта всего этого хозяйства, так что без них, и соответственно, без Добывающих Станций, вам не обойтись. Обычная выработка кредитов за один тур одной станцией в провинции со средним их содержанием составляет что-то около сотни единиц. Если почва бедна на кредиты, то не рекомендуется строить много станций в этом районе, так как при увеличении количества сооружений неумолимо падает и без того малое число добычи кредитов на одну станцию. Другое дело, если провинция характеризуется как очень богатая — тут даже есть резон построить максимальное количество Добывающих Станций, поскольку, как говорится, кредиты лишними не бывают (а также: кредиты счет любят, кредиты рубль берегут, нет кредита — нет и аппетита и т. д.). При подготовке в одной провинции больших групп войск к будущим массовым сражениям не забывайте о том, что на содержание техники также тратятся определенные средства, поэтому большинство ваших Добывающих Станций будут вынуждены работать только для поддержания порядка, а никак не на повышение общего благосостояния государства. Каждый тур простоя высокоэффективной военной техники приносит вам большой убыток. Машины должны оправдывать свое предназначение, а не расходовать понапрасну горюче-смазочные материалы. В дополнительном информационном окне, возникающем на экране после активизации любой Добывающей Станции, вы сможете узнать: количество единиц энергии, необходимой для работы объекта в течение тура **(Energy Consumption per Turn),** одинаковое для всех зданий этого типа в целом по государству; количество станций в данной провинции **(On Province);** количество кредитов, производимых одной станцией за тур **(Each Produces)**, одинаковое для всех подобных зданий в пределах этой провинции; общий итог производимых в провинции кредитов **(Total Production)**.

Энергостанция (Energy Center или Power Plant)

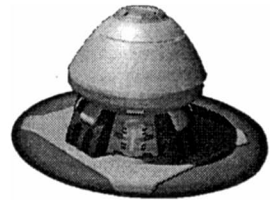


Также, несомненно, очень важное сооружение. Если кредиты являются животворной силой мира боевых машин, то для нормальной работы предприятий просто необходима энергия. Способы ее производства у двух враждующих цивилизаций несколько отличаются друг от друга. В то время как более прогрессивные земляне используют в качестве основного источника поступлений энергии атмосферное электричество, извлекая пользу буквально из воздуха, консервативные тауриане предпочитают заготавливать в бешеных количествах старые батарейки и севшие автомобильные аккумуляторы, в избытке раскиданные по космическим свалкам галактики, доводя их до кондиции совершенно немыслимыми с точки зрения техники безопасности химическими реакциями. Тем не менее, средний показатель выработки энергии в обоих случаях примерно один и тот же. В среднестатистической провинции одна Энергостанция вырабатывает около сотни единиц электроэнергии **(Energy Point или EP)**, однако с увеличением числа станций этот показатель падает. Энергия, в отличие от кредитов, не является общей для всего государства. Именно поэтому не стоит пытаться создавать большое количество Энергостанций в одной провинции. Впрок энергию запасать не получается, а кредиты ведь можно потратить и более толково. Одна-

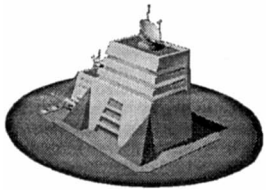


ко, будьте очень внимательны к развитию ситуации в провинциях с большим содержанием научно-исследовательских и промышленных объектов. Даже при самом малом недостатке энергии останавливается работа ВСЕХ заводов, станций и защитных сооружений, причем за то время, пока вы не восстановите подачу электричества, на каждом из объектов происходит то или иное количество микроаварий, ведущих в ослаблению защитных свойств бронированной защиты сооружения. На их восстановление потребуется опять затрачивать какую-то сумму кредитов, а ведь есть еще и коварный противник, только и мечтающий внезапно ударить в самую незащищенную точку вашей обширной империи. Информация в окне активизации Энергостанции очень похожа по смыслу на уже рассмотренную справочную подборку по Добывающим Станциям. Из нее вы можете узнать число Энергостанций в провинции, количество производимой ими энергии в целом и в расчете на одно сооружение. Как нетрудно сообразить, сами здания для работы в электричестве не нуждаются вообще.

Исследовательский Центр (Research Center или Laboratory)

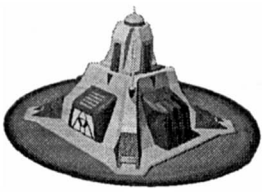


Третье по счету здание по степени приносимой пользы — оно, скорее всего, также входит в тройку лидеров. Важность развития науки и техники давно доказана самой историей. Не будь в свое время сделано открытие электричества, мы бы с вами до сих пор играли в настольные игры при свете восковой свечи. Точно так же, не менее важна организация проведения исследований различных технологий с самого зарождения вашего государства. Сверхновых открытий, переворачивающих с ног на голову все былые представления о техническом прогрессе, вы, естественно, вряд ли добьетесь, но вот серьезно усовершенствовать боевые качества всех своих модулей сможете достаточно легко. Все исследования проводятся автоматически, вам надо лишь строить побольше зданий и при желании изредка регулировать соотношение творческих затрат на изучение различных технологических параметров на экране технологий. Не очень ясно, каким образом может влиять климат в провинции на работу мозга, однако факт остается фактом — в зависимости от каких-то скрытых явлений один исследовательский центр может приносить в общую копилку светлых идей от 50 до 300 единиц научных разработок **(Research Point или RP)**. При увеличении количества центров продуктивность каждого отдельного сооружения существенно падает. Информация в окне активизации Исследовательского Центра почти по всем пунктам аналогична информации по уже рассмотренным сооружениям различных станций. Она позволяет узнать количество единиц энергии, необходимой для работы объекта в течение тура, количество зданий этого типа в данной провинции и количество научных разработок, как в одном центре, так и целиком в провинции.



Фабрика Пехоты (Nest Center или Barrack)

Все сооружения, производящие боевую технику, похожи друг на друга целым рядом характерных признаков. На примере Фабрики Пехоты можно рассмотреть основные специфические детали всех этих объектов. Прежде всего, необходимо заметить, что при их активизации во время стратегического тура на экране возникает дополнительное окно несколько иного вида. Кроме панели со справочной информацией по объекту, в нем присутствует панель выбора про-

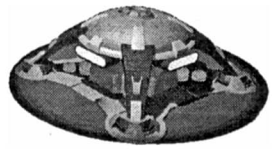


изводимых модулей **(Production)** и, ниже ее, панель состояния складов завода **(Storage)**. На первой из них в одну строку изображаются все модули, которые вы в данный момент игры можете изготовить. Под картинками пишутся названия модулей и количество кредитов, необходимых для их изготовления. На второй панели изображается состояние складов предприятия на момент его активизации. Если завод простаивает, и никаких модулей на нем уже давно не производится, то эта панель обычно пуста. Если же процесс изготовления боевых машин был осуществлен сравнительно недавно или вообще только начался, то на этой панели вы сможете увидеть изображения всех производящихся модулей, независимо от того, готовы они к бою или еще нет. Полностью готовые машины изображаются в обычном виде, так, как вы привыкли видеть их на игровом поле. Модули, запущенные в производство в текущем туре, изображаются в заштрихованном виде, полная готовность наступит у них только к следующему туру. При большом количестве техники на складах (больше четырех машин) разобраться со всеми по очереди вам помогут две маленькие кнопки со стрелками, расположенные в нижней части окна. Щелчок левой кнопкой мыши по одной из них переместит на панель следующую или предыдущую партию модулей. Для добавления новой боевой единицы в качестве производственного задания на следующий тур, щелкните левой кнопкой мыши по наиболее приглянувшемуся вам изображению на панели выбора производимых модулей. При этом в список складских богатств добавится заказанный объект в заштрихованном виде, а счет кредитов уменьшится на сумму стоимости его изготовления. Для отмены задания и возврата еще не потраченных средств вам достаточно щелкнуть по заштрихованному изображению левой кнопкой мыши. Таким образом, можно изменить все скоропалительные решения не только до момента закрытия окна, но и до самого конца тура. Для активизации уже изготовленных модулей и вывода их из складских помещений наружу вам достаточно щелкнуть левой кнопкой мыши либо по изображению готового объекта, либо по надписи **All Out** (извлечь всех), расположенной в небольшой рамке в левом верхнем углу панели состояния складов. Во втором случае, очевидно, будет выполнена операция вывода сразу всех готовых модулей на игровое поле. После выполнения подобного действия окно активизации здания закроется, на месте эмблемы цивилизации в нижней строке экрана нарисуется информационная сводка по активному модулю, а указатель примет вид стрелки с белой рамкой, такой же, как и при простом перемещении модуля. Вам остается только указать место базирования модуля или группы модулей щелчком левой кнопки мыши, и команда будет выполнена полностью. Активизация и вывод из складских помещений готовой боевой техники возможен и во время какого-либо тактического тура, естественно, с поправкой на ограничение перемещения. Обратный переход модулей из открытого пространства в складские помещения не разрешен правилами игры. На этом общая справка по зданиям, производящим боевые модули, может считаться выполненной.

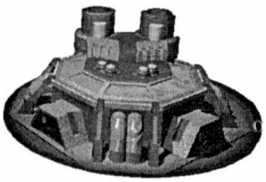
Что же касается именно Фабрики Пехоты, то в ее характеристике необходимо отметить следующие моменты. Во-первых, это здание является самым дешевым из фабрик, не требующих большого количества энергии. Во-вторых, модули, производимые на этом предприятии, также сравнительно дешевы у обеих воюющих сторон. На заводах землян **(Barrack)** производятся два вида пехотных вооруженных сил — Боевые Взводы и Рейнджеры, на заводах тауриан **(Nest Center)**

также два вида — Боевые Группы и Снайперы. В целом здание Фабрики Пехоты подходит как основное производящее предприятие для обустройства какой-нибудь не слишком богатой провинции или же как начальный шаг постройки комплекса защитно-оборонительных сооружений для освоения более привлекательного места. Информационная панель активного окна Фабрики Пехоты поможет вам узнать количество единиц энергии, необходимой для работы объекта в течение тура **(Energy Consumption per Turn)**, максимально возможное число модулей на складах производства — 8 **(Storage Space)** и их реальное количество **(Units Inside)**.

Фабрика Сухопутной Техники (Production Center или Factory)

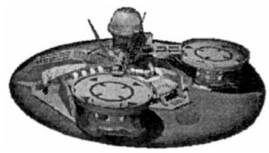


Здания этого типа отвечают за выпуск более мощных и более мобильных средств ведения военных действий. На самом деле, нельзя же ограничивать состав войск таких грозных цивилизаций, как земляне и тауриане только пехотными силами. Именно поэтому предприятия обеих враждующих сторон производят по четыре вида сухопутной боевой техники: земные — БМП, Самоходные Установки, Багги и Танки; таурианские — Легкие Танки, Самоходные Установки, Танки и Мегатанки. Имея такой богатый набор различных модулей, можно думать не только об обороне своих провинций, но и о нападении на вражеские колонии. В полноценном комплексе оборонительных сооружений любой провинции здание Фабрики Сухопутной Техники просто необходимо. При не слишком хорошем материальном положении в государстве, однако, можно достаточно успешно обойтись всего одной-двумя фабриками, расположив их в ключевых провинциях вашей империи и перенося изготовленные модули в другие области с помощью Транспортов. Информация в окне, возникающем при активизации Фабрики Сухопутной Nехники, во многом сходна с информацией по Фабрике Пехоты. Существенное отличие состоит только в гораздо большем количестве энергии, необходимом для работы объекта, и увеличенном размере складских помещений предприятия, которые теперь вмещают до 12 боевых модулей.



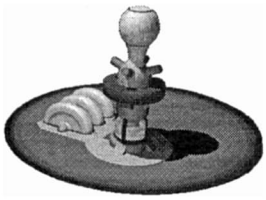
Фабрика Гравитационной Техники (Hover Pads или Gravport)

Эти здания идут еще дальше в уровне развития боеспособности производимых модулей. Мощность орудийных установок и прочность брони — это, конечно, важные характеристики любой машины, и об этом никто не забывает. Однако в условиях боев на сложной пересеченной местности со множеством небольших, но трудно преодолимых препятствий, гораздо более эффективными становятся не обычные сухопутные, а вездеходные гравитационные машины. Очень массивные преграды, вроде лесов или песчаных барханов, эти модули преодолеть, конечно, не смогут, но зато многочисленные ручьи, небольшие рытвины и овраги объезжать по неблизкому пути им уже не придется. В позиционном потуровом бою очень важным моментом всегда остается маневренность боевых единиц и возможность быстрого выхода на цель. Помня это, нельзя не признать необходимость строительства Фабрики Гравитационной Техники в любой провинции, претендующей на гордое звание неприступной цитадели свободы и справедливости. У каждой из цивилизаций эти фабрики могут выпускать по три типа модулей: земные —

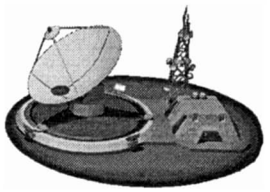


Скоростные Вездеходы, Гравитанки и Самоходные Гаубицы; таурианские — Гравитанки, Гравилеты и Самоходные Минометы. Окно активизации любой Фабрики Гравитационной Техники по оформлению, наличию управляющих команд и содержанию панели справочной информации устроено абсолютно аналогично такому же окну Фабрики Сухопутной Техники.

Радар (Scanning Device или Radar)

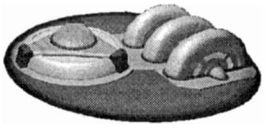


Это сооружение не имеет никаких команд управления, поскольку делает всю работу автоматически. И надо признать, что со своей работой Радар обычно справляется неплохо. В основные функции этого сооружения входит слежение за вражескими провинциями, непосредственно примыкающими к той, где оно установлено, визуализация карт местности этих провинций для обычного просмотра, а также для нацеливания ядерных ударов, и помощь в защите собственного государства от подобных ядерных ударов врага. Приятным сюрпризом может оказаться для вас то, что Радар может выполнять эту работу уже с самого начала его постройки. Завоевав не очень богатую провинцию, обычно не имеющую Радара, вы можете начать его строительство, чтобы еще в этом туре посмотреть расположение сил врага в более дальних провинциях, примыкающих к этой. При не слишком высоком материально-кредитном уровне можно ограничивать количество Радаров в государстве самым необходимым минимумом, достаточным для контроля граничных районов, перерабатывая отработавшие сооружения в свободные средства. В окне активизации объекта вы сможете обнаружить только очень небольшое количество информации, касающееся описания основных функций Радара и количества потребляемой им энергии за тур.



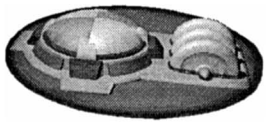
Противоракетная Установка (Anti-Missile)

С этими сооружениями все вообще очень просто. Мало того, что их задачи и основные действия ясны даже из названия, так еще и управления они не требуют практически никакого. После завершения строительства эти системы защиты от ракетных ядерных ударов автоматически вступают в работу и напоминают о себе только краткими отчетами об успешно проведенных операциях по предотвращению возможного взрыва. Надо сказать, однако, что защитить провинцию полностью от вражеских ударов Противоракетная Установка не в силах. Обычно бывает вполне достаточно уменьшения вероятности успешного попадания ракет до 10-15%, чтобы спокойно наблюдать за дерзкими попытками противника расшатать устои вашего государства. Если же вы хотите добиться еще более прочного положения, то выход открывается в развитии технологий ракетных и противоракетных сил с помощью большого количества Исследовательских Центров и целенаправленного управления исследованиями на экране технологий. Не забывайте, что противник также знает этот хитрый маневр усиления собственной боеспособности и

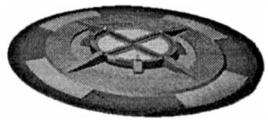


наверняка им воспользуется. Информация в окне активизации Противоракетной Установки очень невелика по объему. Из краткой справочной подборки вы сможете узнать только количество потребляемой энергии за один стратегический тур, уровень технологического развития объекта **(Efficiency Level)** и его принципиальное назначение.

Пусковая Ракетная Установка (Nuclear Launcher или Nuclear Silo)



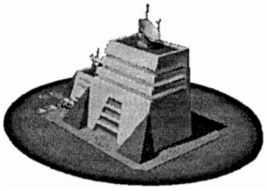
В дополнение к системам защиты от ударов врага вы имеете свое собственное оружие, способное при умелом обращении доставить ему массу неприятностей. Прежде чем подробно останавливаться на самом сооружении, необходимо немного рассказать о ядерных ракетах и их применении. Итак, ядерные ракеты — это самое мощное оружие в игре, направляемое на какой-то участок вражеской провинции с целью уничтожения там всех модулей и структур. При взрыве, накрывающем площадь около 11x11 условных клеток, все объекты, находящиеся близко к эпицентру, взрываются, остальные, более везучие здания и боевые машины, отделываются легкими или тяжелыми повреждениями. Предпринимать единичные ракетные удары по вражеским провинциям с целью простого вредительства достаточно неэффективно — экономика врага регенерирует со скоростью луча света в темном царстве, так что ваши кредиты могут быть просто потрачены зря. Запуск одной ракеты, кстати, стоит ни много ни мало 1000 кредитов, на такие средства можно сколотить неплохую армию средней пробивной способности. Враг обычно принимает в расчет возможность ядерных ударов и рассредотачивает свои войска по обширным территориям. Именно поэтому основным направлением применения ракет становится уничтожение не отдельных модулей, а большого скопления объектов, включающего в себя здания, защитные стены, орудийные башни и какие-то боевые машины, осуществленное непосредственно перед вторжением ваших войск в провинцию с целью захвата. Враг обычно не ждет удара в спину и закрывает мощными укреплениями только внешнюю сторону своего оборонного комплекса. Если же вы удачно проведете ядерную атаку перед высадкой десанта с уничтожением некоторых зданий и стен, то осуществить посадку Транспортов можно будет внутри вражеской крепости для разворачивания общего наступления уже оттуда. Не забывайте, однако, о не слишком большой точности попадания ракет в намеченный участок территории, а также возможности уничтожения ракеты противником еще в полете. Признаком абсолютного безумия является запуск ядерной ракеты на территорию вражеского государства без использования Радара. В этом случае ракета полетит куда угодно, к сожалению, угодно не вам, а ей самой, поэтому большого эффекта от взрыва ждать не придется. Теперь поговорим об управлении запуском ракет и общей характеристике сооружения Пусковой Ракетной Установки. При активизации этого объекта во время стратегического тура, как обычно в таких случаях, на экране появляется дополнительное окно, содержащее, кроме информационной подборки, единственную управляющую кнопку **Send Missile** с изображением ромба, находящуюся в правом нижнем углу окна. Эта кнопка может быть активной только в случае полного завершения строительства здания и достаточного количества кредитов на вашем счету. Пред-



назначена она, как не трудно понять, для запуска ракет во вражеские провинции, соседствующие с данной. Щелкнув по ней левой кнопкой мыши, вы получаете возможность выбора атакуемой провинции на новом экране выбора места назначения **(Choose Destination)**, содержащем общую карту планеты, небольшой блок информации и две управляющие кнопки. Нажатие на нижнюю кнопку **Abort** с изображением креста отменяет запуск ракеты и возвращает вас на игровой экран провинции. Верхняя кнопка **Ok** с изображением значка радиации или, если угодно, трехлопастного винта, активна только при правильном выборе атакуемой провинции. Он осуществляется щелчком левой кнопки мыши по нужной области на карте планеты и приводит к изменению справочной информации в правом верхнем углу экрана, если в той провинции, где вы сейчас находитесь, есть Радар. Только при наличии этого сооружения можно нацелить ракету более точно. Если все условия выполнены и нажата кнопка продолжения **Ok**, то карта планеты на экране заменяется картой выбранной провинции, а указатель при подведении к этому месту меняет свой вид с белой стрелки на изображение белого значка радиации. Отмена последнего действия достигается нажатием кнопки **Abort**, выбор точного расположения цели — перемещением указателя в нужное место и щелчком левой кнопкой мыши, после чего происходит автоматический возврат на игровой экран провинции. Отменить запуск нацеленной ракеты можно вплоть до самого конца текущего стратегического тура повторным обращением к той же самой Пусковой Ракетной Установке и нажатием управляющей кнопки, носящей теперь название **Autodestruct Missile**. Для отмены нанесения ядерного удара вам надо всего лишь выдать подтверждение на запрос об уничтожении боевого задания по запуску ракеты **(Confirm Autodestruct Missile)**. Дополнительная информация в окне активизации Пусковой Ракетной Установки содержит справку по количеству потребляемой энергии сооружением за один стратегический тур, уровень его технологического развития и стоимость одного запуска ядерной ракеты, как уже указывалось выше — 1000 кредитов.

Транспортная Верфь (Landing Site или Shipyard)

Это сооружение является очень важной составляющей вашего базового комплекса, поскольку только с его помощью вы можете строить Транспорта. Необходимость содержания такой мелочи, как Транспорта, в составе ваших несметных богатств достаточно очевидна. Вы же собираетесь завоевывать и покорять вражеские провинции? А как же вы думаете приносить свои доблестные войска в эти заповедные зоны? Эта задача решается только с помощью Транспортов, которые, кроме того, могут пригодиться вам и в налаживании грамотной обороны в провинциях со слабо развитой промышленностью, при жестком лимите кредитов. Иногда бывает достаточно перенести из любой другой провинции во вновь завоеванную несколько модулей, специально подготовленных для ведения оборонительных действий, для того чтобы кредиты, сэкономленные на постройке фабрик, пустить на развитие добывающей промышленности или развитие науки. Транспортная верфь является достаточно нетипичным сооружением из-за одного того факта, что ее, при всем вашем желании, невозможно переработать на кредиты, хотя считается, что какую-то условную сумму на постройку этого сооружения вы потратили. Точно таким же условным допущением является теоретическая неуязвимость этого сооружения при любых воздействиях вражеского оружия. На самом деле, здание можно уничтожить, но для этого придется пробить его броневой щит толщиной порядка 25000 единиц. При завоевании столицы государства врагом не помогает никакая броня — даже если



вы отвоюете свою землю обратно, Транспортной верфи на ней уже не будет. Сильно печалиться по поводу утраты вам придется только в одном случае — если вы с самого начала игры не построили достаточного количества Транспортов. Минимальным числом этого "достаточного количества" можно считать число 3, верхний предел ограничивается только вашим здравым смыслом, хотя с большой уверенностью можно сказать, что 4-5 Транспортов обеспечивают все потребности в перевозках во всем государстве практически без задержек, а большее количество лишь вызывает путаницу. Построить дополнительную Транспортную Верфь вы, к сожалению, тоже не можете, приходится довольствоваться той, что уже построена в вашей столице. Для создания нового Транспорта во время очередного стратегического тура вам нужно активизировать производящее здание и нажать в открывшемся окне кнопку **Build Dropship** с изображением ромба, находящуюся в правом нижнем углу окна. Кнопка будет активной только при наличии необходимого количества кредитов на вашем счету. После нажатия окно автоматически закроется, а к указателю в виде ромбика и белой стрелки добавится большая белая рамка размером 3x3 условные клетки игрового поля, показывающая предполагаемое местонахождение строящегося Транспорта. Найдя подходящее место, щелкните левой кнопкой мыши и оставьте заштрихованный объект доходить до кондиции вплоть до следующего тура. Отменить заказ на постройку Транспорта можно с помощью кнопки **Recycle** на нижней управляющей панели экрана. За один тур можно построить не более одного Транспорта. Информация в окне активизации Транспортной верфи достаточно стандартна. Заглянув в нее, вы сможете узнать количество единиц энергии, необходимой для работы объекта в течение тура, общую справку по предназначению сооружения, а также стоимость производства одного Транспорта.

Сводная таблица основных характеристик сооружений землян с начальным технологическим уровнем развития.

Объект	Стоимость	Броня	Потребление энергии за тур
Добывающая Станция **(Mining Facility)**	100	250	10
Энергостанция **(Power Plant)**	50	100	0
Исследовательский Центр **(Laboratory)**	400	50	10
Фабрика Пехоты **(Barrack)**	200	150	5
Фабрика Сухопутной Техники **(Factory)**	300	250	50
Фабрика Гравитационной Техники **(Gravport)**	300	250	50
Радар **(Radar)**	200	30	30
Противоракетная Установка **(Anti-Missile)**	400	200	50
Пусковая Ракетная Установка **(Nuclear Silo)**	800	200	50
Транспортная Верфь **(Shipyard)**	300	25000	50

Сводная таблица основных характеристик сооружений тауриан с начальным технологическим уровнем развития.

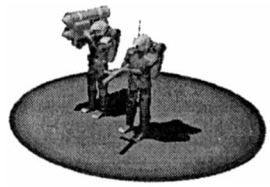
Объект	Стоимость	Броня	Потребление энергии за тур
Добывающая Станция **(Refinery)**	75	200	10
Энергостанция **(Energy center)**	40	75	0
Исследовательский Центр **(Research center)**	300	40	10
Фабрика Пехоты **(Nest center)**	150	110	5
Фабрика Сухопутной Техники **(Production Center)**	225	200	50
Фабрика Гравитационной Техники **(Hover Pads)**	225	200	50
Радар **(Scanning Device)**	150	25	30
Противоракетная Установка **(Anti-Missile)**	300	150	50
Пусковая Ракетная Установка **(Nuclear Launcher)**	600	150	50
Транспортная Верфь **(Landing Site)**	225	25000	50

Боевые модули землян

Боевой Взвод (Squad)

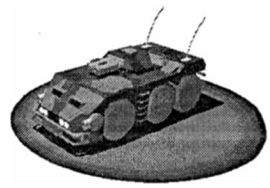
Самое неприхотливое орудие войны, готовое с легкостью умереть за нищенское жалование один кредит в год. Относиться к этим камикадзе надо соответствующе, в конце концов, ни на одной войне пушечное мясо никогда не мешало. Одним из редких полезных качеств этого модуля является возможность навесной стрельбы из легкого оружия — гранатомета **(Mortar)**. Таким образом, можно стрелять из-за стены, здания или какого-нибудь естественного укрытия. Правда, дальность выстрела невелика, да и мощность, прямо скажем, не очень большая, но, как говорится, чего же вы еще хотите за такие деньги? Более мощное оружие, термический детонатор **(Thermal Detonator)**, чаще всего остается без применения из-за чрезвычайно малого радиуса действия. Применять Боевые Взводы рекомендуется в обороне слаборазвитых провинций в случае хронического дефицита реальных средств и не слишком пристального внимания противника. В начале игры, впрочем, даже эти нравственные калеки могут пригодиться в атакующем бою.

Рейнджер (Ranger)



Второе по безнадежности создание в списке ваших драгоценных модулей, стоящее в два раза больше по количеству кредитов, по эффективности применения также приближающееся к этой пропорции. Представитель элитных пехотных частей, Рейнджер, может похвастать только очень приличным радиусом действия легкого оружия, дальнобойного лазера **(Long Range Laser)**, но отнюдь не большой мобильностью или хорошей броней. Тяжелое оружие, тот же самый термический детонатор **(Thermal Detonator)**, практически никогда не применяется, поскольку при сокращении дистанции Рейнджера с вражескими модулями он часто не успевает пройти и трети намеченного расстояния. Применение этого вида войск в борьбе двух развитых цивилизаций возможно только в качестве не сильной поддержки более мощных модулей, либо при охране слаборазвитых провинций в компании с Боевыми Взводами.

БМП (L.A.V.)



Достаточно бестолковая машинка, недалеко ушедшая от пехотных модулей, что и определяет ее русифицированное название. По своим боевым характеристикам БМП приближается к усредненному варианту между Боевым Взводом и Рейнджером, превышая, однако, и тот, и другой прототип мобильностью и отчасти крепостью брони. Легкое оружие, лазерная пушка **(Laser Gun)**, предназначено для добивания серьезно покалеченных модулей противника, которые ждут не дождутся прощального привета от любой боевой машины, не разучившейся стрелять. Тяжелое оружие, импульсный лазер **(Pulse Laser)**, лишь с очень большой натяжкой можно признать таковым, поскольку более слабого тяжелого оружия нет вообще в природе. Средний радиус стрельбы у обоих видов оружия еще больше подтверждает никчемность этого модуля, с трудом подходящего даже для оборонительных действий. И если на защите своих провинций еще можно как-то экономить, производя эти не слишком дорогие машины на радость неприятелю, то вводить БМП в состав атакующих групп можно, только если под рукой нет вообще ничего более толкового.

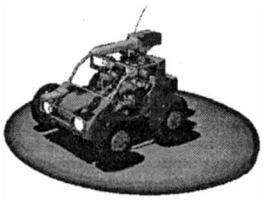
Самоходная Установка (Artillery)

Очень серьезное, узко специализированное орудие возмездия, требующее дополнительной модификации и конструктивного улучшения отдельных характеристик, способное в то же время, даже в первозданном варианте, повергнуть противника в состояние безотчетного ужаса. Это замечательное свойство Самоходная Установка имеет в силу наличия достаточно мощного оружия, называемого артиллерийской пушкой **(Artillery Cannon)**. Дальность выстрела этого оружия превышает все известные стандарты в оружейном производстве обеих цивилизаций. Кроме того, оно способно производить выстрел по навесной траектории, не обращая внимания на различные препятствия на пути к цели. Плюс к тому, снаряд представляет собой разрывную гранату, поражающую при попадании не только цель, но и соседние клетки игрового поля, правда, с существенно меньшей силой. Недостатки Самоходной Установки выглядят не менее впечатляюще, чем достоинства. Неповоротливость, медлительность, малая дальность передвижения, относительно слабая броня и очень высокая стоимость модуля несколько охлаждают во-

сторженные возгласы одобрения после демонстрации его возможностей. Более легкое оружие Самоходной Установки, лазерная пушка **(Light Laser Cannon)**, применяется чрезвычайно редко из-за специфики общего действия модуля. Самый распространенный случай применения Самоходной Установки — оборона богатых развитых провинций в комбинации с более слабыми и более мобильными машинами. Однако и в атаке, при соблюдении всех мыслимых мер предосторожности, этот модуль может сослужить вам добрую службу.

Багги (Buggy)

Еще один узко специализированный модуль, по ряду признаков превосходящий все не только земные, но и таурианские машины. Феноменальная, не имеющая аналогов мобильность Багги может принести вам ощутимую пользу в очень сложных ситуациях. Являясь конструктивным продолжением БМП, эта машина превосходит прототип практически по всем параметрам, оставаясь, тем не менее, такой же доступной и дешевой. Особой мощью оружия Багги похвастать не может, легкая лазерная пушка **(Laser Gun)** и дальнобойный лазер **(Long Range Laser)** как-то не предусматривают наличия серьезных поражающих качеств. Однако для проведения точных хирургических ударов, от которых порой зависит состояние целой армии в следующем тактическом туре, Багги может применяться очень успешно. В обороне следует располагать эти машины где-нибудь в глубине построек, для того, чтобы вражеские войска не смогли легко их уничтожить. В решающий момент Багги всегда сможет появиться на белый свет во всей красе, да еще и с заготовленным выстрелом дальнобойного оружия. В атаке машины используются как дешевые герои-нейтрализаторы любых потенциальных опасностей, часто получающие награды посмертно.



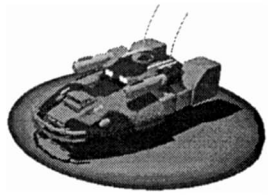
Танк (Tank)

Тяжелый боевой модуль, оправдывающий свое существование серьезными аргументами, вроде крепкой брони и мощного оружия. Легкое оружие Танка, малокалиберная лазерная пушка **(Light Laser Cannon),** превосходит по мощи любое соответствующее оружие других земных модулей. Тяжелое вооружение, крупнокалиберная лазерная пушка **(Heavy Laser Cannon)**, также является одним из самых мощных видов оружия узко направленного действия. Сочетание крепкой брони и подобного оружия, обладающего средним радиусом действия, дает почти универсальную машину, пригодную для ведения атакующих действий в условиях многочисленного превосходства сил врага над вашими. Недостатками Танка являются, в первую очередь, ограниченная способность передвижения в течение одного тура, а также проблемы с преодолением различных препятствий для выхода на цель.

Скоростной Вездеход (Speeder)

Очень полезная машина, сочетающая в себе массу полезных качеств, главными из которых являются хорошая мобильность и дальнобойность. Первый, самый доступный из трех гравитационных модулей, Скоростной Вездеход способен показать вам действительную полезность применения подобной техники в провинциях с любым типом местности. Для гравитационных модулей не существует преград в виде ручьев, оврагов или каменистых ущелий. Эти небольшие усовершенствования в практическом применении приводят к еще большему увеличению мобильности и дальности общего действия модуля (перемещения совместно со стрельбой). Легкое оружие вездехода, параимпульсный лазер **(Twin Laser)**, обладает средними характеристиками дальности стрельбы. Зато тяжелое оружие, средние ракеты **(Medium Rocket)**, могут порадовать вас куда более приятным сочетанием дальности стрельбы с поражающей силой выстрела. Применять Скоростной Вездеход весьма целесообразно в обороне каких-нибудь труднодоступных пространств, вроде острова посреди моря или ограниченного участка песчаной пустыни. Очень здорово эти машины могут показать себя и в атаке вражеских провинций, особенно против стационарных защитных башен и модулей, ориентированных на борьбу на средней дистанции.

Гравитанк (Grav Tank)



Все те эпитеты, которые уже были высказаны по поводу легкости перемещения Скоростного вездехода, с таким же успехом могут быть повторены для составления характеристики Гравитанка. Как следует из названия, эта машина несет в себе сочетание двух казалось бы принципиально несовместимых качеств, таких, как хорошая мобильность и тяжелая броневая защита. Как и любой универсал, Гравитанк слегка проигрывает по обоим параметрам отдельным узко специализированным модулям, однако в реальном бою легко восполняет эти пробелы, применяя одно действие в сочетании с другим. Легкое оружие машины примерно повторяет такое же оружие Скоростного Вездехода, параимпульсный лазер **(Twin Laser)**, слегка видоизменяя его характеристики. Более мощное оружие, тяжелые ракеты **(Heavy Rocket),** по силе воздействия абсолютно идентично крупнокалиберной пушке обычного Танка. Применение Гравитанка обычно обусловлено наличием в составе вражеских вооруженных сил большого числа тяжело бронированных модулей. Однако, даже в этом случае четкой ориентации на оборону или на атаку у этого модуля не происходит. Как и большинство универсальных машин, Гравитанк одинаково полезен в любом бою.

Самоходная Гаубица (Gunship)

Высший пилотаж инженерной мысли земных конструкторов, передвижной источник массовых смертей и сеятель паники в рядах вражеских сил, этот модуль может огорчить вас только своей достаточно внушительной стоимостью. По всем остальным параметрам экстра-универсальный корабль просто вне конкуренции. Тяжелая броня, самая прочная среди земных модулей, достаточная мобильность, увеличенная в практическом применении из-за гравитационных двигателей Самоходной Гаубицы, хорошая дальность стрельбы и большая мощь оружия, все эти характеристики говорят сами за себя. Тяжелое оружие модуля, артиллерийская пушка **(Artillery**

Cannon), повторяет почти все лучшие черты подобного оружия Самоходной Установки. Меньшая дальность стрельбы компенсируется большей поражающей способностью и увеличенной перемещаемостью самой машины. Даже при небольших усовершенствованиях технологического уровня Самоходная Гаубица сможет стрелять в течение одного тактического тура смертоносными снарядами целых два раза. Более легкое оружие, традиционный параимпульсный лазер **(Twin laser)**, слегка превышает по качеству исполнения подобное оружие других гравитационных модулей и используется также достаточно часто. Применение Самоходных Гаубиц необходимо прежде всего в атаке, однако формировать свои войска из нескольких однотипных модулей может себе позволить только военачальник, полностью разобравшийся с экономикой и получающий постоянный доход не менее тысячи кредитов в тур.

Лазерная Башня (Laser Tower)

Объект, называемый боевым модулем, только с определенными оговорками, является в то же время и стационарным сооружением со всеми подобающими такому объекту характеристиками. Тем не менее, одна только способность не оставаться безучастной к страданиям родной провинциальной земли при вторжении противника, выдает в Лазерной Башне причастность к истинно боевым модулям. Если вы предпочитаете разобраться с обороной раз и навсегда, чтобы не обращать всякий раз внимание на критическое уменьшение поступления кредитов из-за появления партии вновь изготовленных модулей, а также если вы опасаетесь, что оставленные в дозоре машины будут несколько слабоваты для борьбы с тяжелой бронетехникой врага, то Лазерные Башни готовы вам помочь. Эти объекты требуют определенных кредитных затрат лишь на свою постройку и возможный ремонт, на обслуживание же функционирующих Лазерных Башен тратится только электроэнергия, которая обычно является менее дефицитным продуктом, чем кредиты. Управление башнями во время тактического тура происходит очень своеобразно. Поскольку сооружение сочетает в себе черты монументальной архитектуры и обычного стреляющего модуля, его управление также получается слегка смешанным. При активизации объекта в левом верхнем углу экрана появляется дополнительное окно, содержащее некоторую информацию по нему и единственную управляющую кнопку стрельбы **Choose Target of Tower** (выбор цели для башни). Щелкнув по ней левой кнопкой мыши, вы закроете окно и подготовите башню к стрельбе. Указатель при этом примет вид красной мишени размером с одну условную клетку игрового поля, и далее все действия вам надо производить точно так же, как и при управлении стрельбой обычных боевых модулей. В течение одного тура башня может стрелять только один раз, при повторном вызове окна кнопка стрельбы будет неактивна и даже ее название будет изменено на словосочетание **Not Enough AP to Shoot** (недостаточно энергии для выстрела). Остальные данные в окне показывают количество энергии, необходимой для работы объекта в течение одного стратегического тура **(Energy Consumption per Turn)** и мощность его оружия **(Weapon Damage)**. У Лазерной Башни нет разграничения вооружения на легкое и тяжелое, единственное оружие, крупнокалиберная лазерная пушка **(Heavy Laser Cannon)**, обладает радиусом стрельбы среднего танка, а по мощности даже превосходит его возможности раза в полтора. Применение этих объектов обычно определяется характерным

типом местности защищаемой провинции или планировкой и расположением искусственных защитных сооружений вашего промышленного комплекса. Открытые пространства, контролируемые несколькими башнями, легко могут стать местом массового захоронения войск противника при умелом управлении с вашей стороны.

Сводная таблица основных характеристик боевых модулей землян с начальным технологическим уровнем развития.

Модуль	Стоимость	Броня	Перемещение или стрельба	Радиус стрельбы легкого оружия	Мощность легкого оружия	Радиус стрельбы тяжелого оружия
Боевой взвод (**Squad**)	20	10	70	4	10	1
Рейнджер (**Ranger**)	40	15	80	9	10	1
БМП (**L.A.V.**)	100	20	140	7	4	6
Самоходная установка (**Artillery**)	600	20	60	7	10	13
Багги (**Buggy**)	100	15	300	6	5	10
Танк (**Tank**)	200	65	100	6	15	7
Скоростной вездеход (**Speeder**)	200	20	180	5	10	10
Гравитанк (**Grav Tank**)	200	55	140	6	9	7
Самоходная гаубица (**Gunship**)	900	75	120	6	10	8

Боевые модули тауриан

Боевая Группа (Trooper)

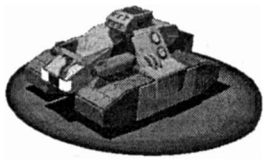
Толпа вооруженных головорезов, гордо именующих себя воинским подразделением. По ударным характеристикам Боевая Группа слегка превосходит аналогичный модуль земных войск, однако на этом все хорошие отзывы о ней заканчиваются. Легкое вооружение половины Боевой Группы состоит из плазменной ракетницы **(Plasma Launcher)**, стреляющей хотя и недалеко, но достаточно сильно, и к тому же по навесной траектории, позволяющей производить выстрел из-за укрытия или препятствия. Тяжелое вооружение, разрывная мина **(Explosive Mine)**, является скорее оружием отчаяния, применять которое модуль может лишь в самых критических обстоятельствах. Использование Боевых Групп против дальнобойных земных модулей часто характеризуется большими потерями с вашей стороны, однако в некоторых случаях, чаще при ведении оборонительных действий, они могут быть вам полезны, пусть даже для отвлечения вражеского огня на свои хрупкие фигурки.

Снайпер (Sniper)

Этот модуль, в отличие от предыдущего, вообще ни на что не годится. Что там говорить, если даже своему двоюродному брату по разуму, земному Рейнджеру, он проигрывает в таком важ-

ном параметре, как дальность стрельбы, целую пару пунктов. Причем некоторая компенсация в виде увеличенной брони или способности перемещаться чуть проворнее абсолютно не проявляется в игре — Снайпер обычно просто не успевает начать работать в полную силу до самого момента гибели, либо совершает свой единственный выстрел в жизни, героически принимая ответную дозу огня, способную расплавить и более жизнеспособные объекты. Легкое оружие стрелка-самоубийцы, снайперская винтовка **(Long Range Rifle)**, по меркам тауриан достаточно дальнобойна, однако у землян точно таким же радиусом стрельбы могут похвастать гораздо большее количество модулей. Тяжелое оружие, разрывная мина (**Explosive Mine**), применяется чаще не против врага, а при уничтожении стен для дальнейшего обстрела территории, занятой противником, прямой наводкой.

Легкий Танк (Light Tank)



Боевая машина, часто используемая врагом в качестве основной цели из-за не слишком прочной брони, может пригодиться вам при организации универсальной группы своих вооруженных сил, предназначенной для выполнения какой-либо определенной цели. Являясь промежуточным вариантом между легкими пехотными модулями, волею судьбы посаженными на шасси гусеничной машины, и тяжелыми бронированными исполинами, Легкий Танк, соответственно, выполняет средние по сложности боевые задания. Первый тип оружия этой машины, легкая плазменная пушка **(Light Fusion Cannon)**, применяется очень редко, обычно только для добивания какого-нибудь непослушного модуля противника. Более мощное оружие, легкий плазмошокер **(Light Shockbolt)**, обладает небольшим радиусом действия, однако применяется достаточно часто, особенно против легких модулей врага.

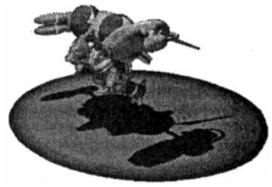
Самоходная Установка (Artillery)

Своеобразный аналог оружия землян, таурианская Самоходная Установка все же достаточно индивидуальна, хотя бы даже в ущерб общим боевым показателям. Не прибавляя ни в мобильности, ни в дальности стрельбы, эта боевая единица пытается получить какое-то преимущество над врагом, наращивая толщину брони и силу действия оружия. Тяжелое вооружение, называемое почему-то плазменной ракетницей **(Heavy Plasma Launcher)**, обладает почти такими же свойствами, как и оружие земной Самоходной Установки. Соответственно, цели и методы выполнения боевых задач у этих двух модулей остаются практически идентичными. Легкое оружие, плазменная пушка **(Light Fusion Cannon)**, находит применение только в крайних случаях, когда, например, Самоходной Установке приходиться двигатся и стрелять в одном и том же тактическом туре. В обороне эти модули смотрятся очень неплохо, хотя и хуже земных, в силу чрезвычайной подвижности вражеских машин, таких, как Багги или Скоростной Вездеход.

Гравитанк (Hover Tank)

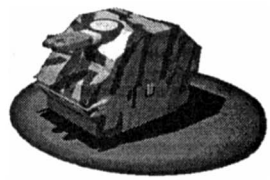
Один из редких удачных случаев сочетания большой мощности, крепкой брони и достаточно реальной подвижности. Оставив на время патриотизм, можно смело сказать, что таурианский Гравитанк в практическом применении выигрывает у своего земного аналога почти по всем показателям. Тяжелое оружие модуля, крупнокалиберный плазмошокер **(Heavy Shock Bolt)**, уничтожает с одного попадания большинство модулей противоборствующей стороны. Легкое оружие, двуствольный самопал **(Dual Cannon)**, годится для распугивания больших скоплений пехоты противника в местах массовых манифестаций. Применение Гравитанка в обороне возможно, только если он не занят в атаке — ведь именно это направление деятельности является у него основным. В случае особой необходимости можно даже разрешить какому-нибудь отчаянному слабому модулю противника разок стрельнуть по парящей металлической громаде. Гравитанк-то выдержит, а вот что потом будет с бедным вражеским модулем...

Гравилет (Flyer)



Стремясь хоть как-то компенсировать недостаток легких мобильных модулей в составе собственных войск, тауриане создали эту машину. Полностью уйти от привычных установок, однако, не удалось, поэтому Гравилет получился не очень легким, но все же достаточно проворным. Другим выдающимся качеством этой машины может считаться большая (для таурианских модулей) дальнобойность тяжелого оружия, среднего плазмошокера **(Medium Shock Bolt)**. Сочетание этих качеств невольно напоминает о земном прототипе Гравилета — Скоростном Вездеходе. Не известно, каким результатом закончилась бы дуэль равного (по сумме затраченных кредитов) количества тех и других модулей, однако ясно, что без применения Гравилетов бороться против вертких модулей землян вам будет очень затруднительно. Добавочное вооружение машины, легкая плазменная пушка **(Light Fusion Cannon)** предназначена больше для добивания агонизирующих модулей противника с близкого расстояния. Применять Гравилеты можно в обороне, скрывая их до поры до времени в глухих лабиринтах построек, или в атаке, организуя массовые налеты на наименее укрепленные участки вражеских крепостей.

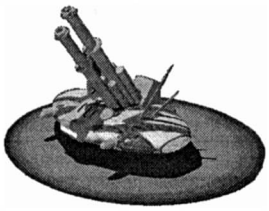
Танк (Tank)



Этот боевой модуль представляет собой основной прототип последних разработок таурианской инженерной мысли. В обществе, построенном на грубой силе, понятия маневренности считаются изжившими себя даже в технике. Зачем тяжелой машине большая подвижность, когда ее броня вполне может выдержать несколько выстрелов вражеских пушек, не теряя и половины своей прочности? Если при этом модуль несет на себе такое мощное оружие, как тяжелая плазменная пушка **(Heavy Fusion Cannon)**, то вопрос вполне можно считать риторическим. Не беда, что Танк не является родным братом "болида" из Формулы-1. Как известно, боевые качества проявляются не только в умении грамотно уходить от удара, но и в умении эти удары мужественно переносить. Пускай даже обезумевший враг ухитрится уничтожить несколько ваших модулей — остальные

за это время сумеют расстрелять не меньшее число его боевых единиц. Легкое оружие Танка, плазмошокер **(Light Shock Bolt)**, на деле также может оказаться не таким уж и легким. Вообще в применении этого модуля все зависит от ваших способностей и собственных пристрастий.

Самоходный Миномет (S.H.O.G.)

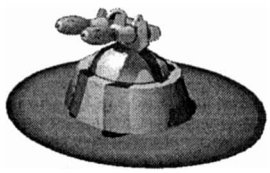


Очень славная игрушка, имеющая замечательные свойства, тем не менее, часто не слишком удовлетворяющая всем условиям боя из-за небольшой поражающей силы имеющегося оружия. Как и многие заимствованные модули, Самоходный Миномет очень сильно напоминает земную Самоходную Гаубицу хорошей подвижностью, возможностью стрельбы из укрытия и разрывным типом снарядов, поражающих большую площадь игрового поля. Эти качества, конечно, относятся к тяжелому оружию машины, плазменной ракетнице **(Heavy Plasma Launcher)**, немного уступающему по огневой мощи такому же типу вооружений Самоходной Установки. Легкое оружие миномета, двуствольный самопал (**Dual Cannon**), может очень успешно применяться вами при стремлении противника к ближнему бою. Из-за небольшой поражающей силы оружия рекомендуется применять Самоходные Минометы не по одному, а небольшими группами, либо вводить их в состав слаженных боевых команд, содержащих другие модули прикрытия.

Мегатанк (Mega Tank)

Предел мечтаний приверженцев чистой силы, объект поклонения черных сект, чье название враги могут произносить только зловещим шепотом. Сильнее Мегатанка зверя нет. При не слишком аналитическом складе ума не сложно догадаться даже по названию, что эта машина будет помощнее не только обычного Танка, но и мифологического Килотанка. И то верно, тяжелое оружие механической громады, именуемое в народе ласково царь-пушкой **(Mega Cannon)**, может стирать с лица планеты одним выстрелом не только какие-то жалкие боевые модули врага, но и целые промышленные сооружения. Слабенькому модулю противника, подбежавшему достаточно близко к символу смерти, также может не поздоровиться после общения с легким оружием Мегатанка, плазменной пушкой **(Light Fusion Cannon)**. Не беда, что при таких геройских результатах стрельб Мегатанк не может похвастать особой резвостью движений или большим радиусом действия. Применяйте машину в ситуациях, где надо действовать наверняка и, надо думать, общий исход боя вас устроит.

Плазменная Башня (Fusion Tower)



Боевой модуль и одновременно стационарное сооружение, таурианский аналог земной Лазерной Башни, несколько отличающийся от нее параметрами максимальной дальности стрельбы и поражающей мощью оружия. В разработке этих модулей отчетливо проявляются черты, определяемые их основной боевой задачей. Лазерная Башня призвана организовать надежный заслон тяжело бронированным модулям таурианин, поэтому отличается большой мощью оружия. Более легкая и де-

шевая Плазменная Башня ставит своей целью максимальное усложнение жизни проворным дальнобойным модулям землян, поэтому среди всех ее рабочих характеристик основное значение имеет не сила оружия, а радиус поражения цели. При всем этом ударные характеристики вооружения модуля, плазменной пушки **(Fusion Cannon)**, вполне подходят и для борьбы с тяжелыми машинами врага. Используя комбинации из нескольких мобильных модулей и Плазменных башен, вы можете создать высокоорганизованную защиту своей провинции, не слишком расходуя необходимые кредиты.

Сводная таблица основных характеристик боевых модулей тауриан с начальным технологическим уровнем развития.

Модуль	Стоимость	Броня	Перемещение или стрельба	Радиус стрельбы легкого оружия	Мощность легкого оружия	Радиус стрельбы тяжелого оружия	Мощность тяжелого оружия	Потребление кредитов за тур
Боевая группа (**Trooper**)	30	15	50	4	15	1	30	1
Снайпер (**Sniper**)	60	20	70	7	10	1	30	3
Легкий танк (**Light tank**)	150	30	100	6	5	5	15	10
Самоходная установка (**Artillery**)	500	30	50	6	15	12	45	25
Гравитанк (**Hover Tank**)	300	60	100	5	6	6	60	15
Гравилет (**Flyer**)	300	30	140	5	11	9	30	15
Танк (**Tank**)	300	75	70	5	14	6	60	15
Самоходный миномет (**S.H.O.G.**)	600	75	100	6	10	8	25	30
Мегатанк (**Mega Tank**)	600	90	70	5	17	5	120	30
Плазменная башня (**Fusion Tower**)	75	40	10	-	-	8	40	-

Боевые модули нейтральных государств

Джип (Strike Car)

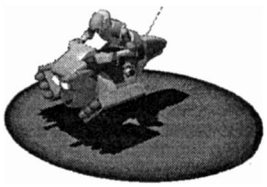
Легкая подвижная машинка, больше всего напоминающая земной модуль БМП, как внешне, так и своими боевыми характеристиками. Поскольку модули нейтральных государств при любом повороте событий могут быть только вашими врагами, в первую очередь вам надо обратить внимание на их самые опасные качества, чтобы быть готовым ко всем неожиданностям. В случае массового нашествия Джипов постарайтесь не ударяться в панику. Все-таки это не такие грозные бойцы, как может показаться с первого взгляда. Легкое оружие Джипов, лазерное ружье **(Laser Gun)**, не способно прикончить даже пехотинца предпенсионного возраста. Более мощное оружие, легкая лазерная пушка **(Light Laser Cannon)**, только и годится на такие подвиги, не претендуя к тому же на

большую дальность стрельбы. Опасаться стоит лишь действий сплоченной группы Джипов, лучшим ответом на которые будет пара выстрелов из Самоходных Установок или других модулей, обладающих оружием массового поражения.

Танк (Tank)

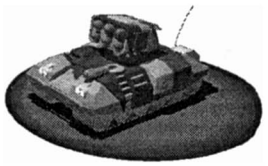
Тяжелая броненосная машина, имеющая предельные для войск нейтральных государств значения самых важных боевых характеристик. Земные и тем более таурианские Танки превосходят эти модули толщиной брони, зато слегка уступают в мощности отдельных видов оружия. При приличной жизнеспособности обычный Танк нейтрального государства способен на очень впечатляющие действия, особенно на не слишком больших дистанциях. Тяжелое оружие модуля, крупнокалиберная лазерная пушка **(Heavy Laser Cannon)**, обладает самой большой разрушительной силой среди всех возможных изделий оружейного производства нейтральных колоний и к тому же имеет хороший радиус действия. Более скромное вооружение, средние ракеты **(Medium Rocket)**, никак нельзя назвать легким, поскольку всего одного залпа его хватает на уничтожение многих достаточно прочных земных модулей. Танки могут быть очень опасны при ведении действий на открытой местности, особенно при сокращении дистанции. Для борьбы с ними выбирайте тяжелое оружие, чтобы бить наверняка.

Гравбайк (Grav Bike)



Модифицированный Скоростной Вездеход землян с более открытым верхом и слегка измененными качествами имеющегося оружия. Как и первоначальный вариант, Гравбайк прекрасно передвигается в условиях полного бездорожья и также далеко стреляет. В суровой борьбе за космическое превосходство этому модулю, возможно, не хватает более крепкой брони и мощного оружия, однако последнее упущение враг обычно компенсирует "стайностью" применения машин. Хуже всего получается, когда быстрые Гравбайки окружают ваш Транспорт со всех сторон, поэтому будьте предельно внимательны при выборе места посадки. Иногда бывает лучше высадить свой десант где-нибудь в углу провинции, подальше от вражеского оборонного комплекса, чтобы отстреливать быстро приближающиеся модули по мере проникновения в зону досягаемости. На вооружении Гравбайка состоят дальнобойные средние ракеты **(Medium Rocket)** и менее сильный параимпульсный лазер **(Twin Laser).** Иногда в борьбе против этих машин помогает принцип "подобное — подобным", с использованием с вашей стороны Скоростных Вездеходов или Гравилетов.

Ракетница (Launcher)



Похоже, раньше нейтральные государства принадлежали империи землян. Иначе чем еще можно объяснить такое родство корней военной техники, используемой этими противоборствующими сторонами. Точно так же, как и в предыдущих случаях, в устройстве Ракетницы отчетливо проступают черты Самоходной Установки. Единственное серьезное различие состоит в изменении типа самого дальнобойного артиллерийско-

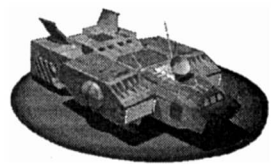
го оружия на менее мощное ракетное **(Long Range Rocket)**. Как бы в ответ на это, легкое вооружение, лазерная пушка **(Light Laser Cannon)**, слегка прибавила в ударной силе. При ведении боевых действий на территории нейтральных государств стоит опасаться, прежде всего, выстрелов Ракетниц. Причем в борьбе с этими потенциальными носительницами смерти ни в коем случае не надо использовать свои Самоходные Установки, уступающие вражеским в подвижности от двух до трех десятков единиц перемещения. Лучше пожертвовать одним-двумя более быстрыми модулями, чтобы потом разбить дальними ударами всю оборону противника.

Сводная таблица основных характеристик боевых модулей нейтральных государств с начальным технологическим уровнем развития.

Модуль	Броня	Перемещение или стрельба	Радиус стрельбы легкого оружия	Мощность легкого оружия	Радиус стрельбы тяжелого оружия	Мощность тяжелого оружия
Джип (**Strike Car**)	20	140	7	5	6	12
Танк (**Tank**)	50	100	6	24	7	50
Гравбайк (**Grav Bike**)	20	180	5	12	10	15
Ракетница (**Launcher**)	20	80	7	3	13	25

Транспорта (Dropships)

Транспорта являются единственным доступным средством перемещения ваших войск из одной провинции в другую. Для управления этим перемещением Транспорт имеет специальную кнопку **Launch Dropship** (запустить Транспорт) в окне активизации, очень напоминающем подобное окно различных фабрик или других сооружений. Для активизации Транспорта необходимо, как и во многих предыдущих случаях, щелкнуть на его изображении левой кнопкой мыши. В левой части окна расположена справочная информация по объекту: название, показатель отсутствия расхода энергии **(Energy Consumption: nil),** максимальное число перевозимых модулей (**Storage Space**: 8) и число модулей, находящихся внутри Транспорта в данный момент **(Unit Inside)**. В правой части окна как раз и располагаются эти модули, сгруппированные в две партии, в случае превышения их количества над половиной вместимости корабля. Переход от одной партии к другой осуществляется с помощью маленьких стрелочек в нижней части окна. Для активизации какого-нибудь модуля достаточно щелкнуть по его изображению левой кнопкой мыши. В этом случае происходит закрытие окна и возврат в игровую среду. Для загрузки какого-нибудь внешнего модуля внутрь Транспорта необходимо активизировать его и подвести указатель к изображению корабля. Если при этом над ним появится изображение трех цветных стрелочек, направленных



вниз, то при щелчке левой кнопкой мыши модуль будет загружен в Транспорт для дальнейшего перемещения. Если при подведении указателя к кораблю цветные стрелочки не появляются, значит, Транспорт уже наполнен до отказа, или же активный модуль не может попасть внутрь корабля из-за недостатка ходов в текущем тактическом туре.

В отличие от множества других объектов, Транспорт может активно использоваться как во время стратегических, так и во время тактических туров. В первом случае вы имеете дело с запуском Транспорта, во втором — с его приземлением и возможной отправкой на родину. Для начала подготовки к запуску корабля в свободный полет щелкните по кнопке **Launch Dropship** с изображением ромба левой кнопкой мыши. На месте окна при этом возникнет модифицированный вариант стратегического игрового экрана с общей картой планеты, но без панели управления и части информации по выбранной провинции. В нижней части экрана располагаются две управляющие кнопки. Нажатие на нижнюю кнопку **Abort** с изображением креста отменяет подготовку к запуску Транспорта, и возвращает вас на игровой экран провинции. Нажатие на нижнюю кнопку **Ok** с изображением стрелки, направленной вниз, осуществляет запуск Транспорта, также возвращая вас на игровой экран провинции. Кнопка **Ok** может быть активной только в случае корректного выбора цели перемещения, выполнить который можно щелчком левой кнопкой мыши по изображению нужной провинции.

По характеру управления, внешнему виду и способам активизации Транспорта находятся ближе к специальным сооружениям, чем к боевым модулям, хотя и не являются стационарными объектами. Важным отличием Транспортов землян от таких же кораблей тауриан является их относительная дешевизна. Стоимость производства одного Транспорта в государстве землян 600 кредитов, тауриан — 800. Странно, что при такой разнице прочность брони и у тех, и у других объектов составляет одни и те же 75 единиц.

Полное описание игры

Итак, вы ознакомились со всеми вводными материалами по управлению модулями и структурами, научились разбираться в лавине информации и вытаскивать из нее нужные сведения, что делать теперь? Если вы ждете, что за этим вопросом последует какая-нибудь очередная провокация, вроде наставления: "теперь надо умыться, лечь спать и забыть эту игру как страшный сон", то это совершенно напрасно.

Гораздо лучше будет звучать так: теперь пошла сама игра. Маленькое предупреждение потенциальным спринтерам — не торопитесь жать на кнопку **Quick Start** основного меню. Быстрый — это не всегда лучший.

Элементарный процесс настройки игровых параметров — целиком на вашей совести, так что начнем сразу с начала, то бишь с первого года существования великой империи вашей цивилизации. Именно с заставки с наименованием цивилизации и порядковым номером года начинается каждый стратегический тур. Для того чтобы заставка освободила место развитию событий, вам предлагается щелкнуть левой кнопкой мыши или нажать что-нибудь более-менее управляющее, вроде клавиши [Space], [Enter] или [Esc], на клавиатуре. Далее все действия будут производиться вами с большей или меньшей цикличностью, что создает необходимость построения определенного порядка и даже нумерации отдельных пунктов.

Основные действия во время стратегического тура

Первым, а равно и последним, так как какая-то последовательность здесь особой роли не играет, вашим действием в текущем стратегическом туре может стать настройка направлений различных исследований на экране технологий. Что бы там ни говорили приверженцы теории саморегулирования, порулить самому в тонко налаженной системе рычажков бывает очень увлекательно. Смысл подобного поведения не слишком очевиден, но все же есть. Во-первых, таким образом вы можете направлять исследования в нужную сторону для увеличения технологического уровня модулей или структур строго по одному-двум выбранным параметрам. Только не забывайте, что при слишком большой разбалансировке проводимых исследований, ваши любимые качества будут совершенствоваться с очень малой продуктивностью. Все-таки в равновесной системе есть что-то притягательное. Во-вторых, при достаточно большом количественном наборе научных разработок по какому-либо параметру вы почти всегда можете перевести это количество в качество, для того, чтобы уже в следующем туре новое приобретение пригодилось в бою. Некоторое уменьшение исследований других параметров не должно вас останавливать — регулировка может коренным образом поменяться прямо в следующем туре.

Следующим пунктом действий идет просмотр карт местности некоторых провинций по вашему выбору. Осматривать свои владения иногда бывает полезно для нахождения слабых мест в собственной обороне с последующим их укреплением или простого контроля. Гораздо чаще производится обзор вражеских провинций в приграничных районах для выбора будущей цели. Особое внимание необходимо обращать на количество, расположение и уровень технологического развития войск врага в выбранной области. Оценив обстановку, можно заранее решить, сколько модулей или даже Транспортов придется послать на порабощение провинции, стоит ли применять ядерное оружие и, если стоит, то как именно, и другие подобные вещи.

После проведения первых реформ можно плавно переходить к укреплению экономической базы всего государства. Для того, чтобы не ощущать постоянную нехватку кредитов, рекомендуется сразу после начала игры подумать о налаживании их производства. Перейдите на игровой экран какой-нибудь провинции и активизируйте любую Добывающую Станцию. Если из информационной подборки в окне выясняется, что количество станций еще далеко от максимального, а норма выработки каждого имеющегося сооружения превышает сотню кредитов, то надо, не мешкая, строить новые Добывающие Станции в этой провинции, поскольку окупаемость этих зданий здесь будет проходить практически за один тур, а все дальнейшие поступления кредитов будут уже чистой прибылью. В будущем возьмите себе за правило, завоевав провинцию, некоторую сумму кредитов тут же тратить на постройку новых Добывающих Станций, если только почва в этом месте не слишком бедна на кредиты. Подобный стиль поведения скажется добром уже через пару туров, если вы, конечно, будете следить также за потреблением электроэнергии зданиями и сооружениями, и не допускать простоя оборудования.

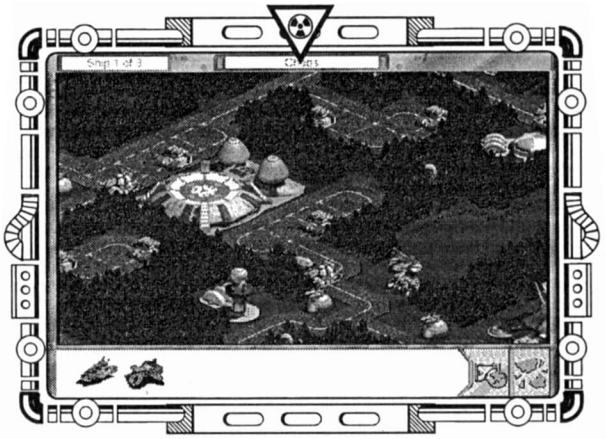
В начале игры вы, к великому сожалению, не имеете возможности производить все модули, известные вашей цивилизации. При удачном ведении боевых действий новые машины будут преподнесены вам в качестве премии за хорошую работу и одновременно в качестве полезного инструмента для дальнейшего совершенствования в деле разрушения и порабощения. Дело это не такое простое, как кажется на первый взгляд, так что относитесь к нему серьезно. На захват вражеских провинций стоит посылать самые лучшие, отборные силы, чтобы иметь хоть какие-то гарантии реальности выполнения боевой задачи. Подготовке ударной штурмовой груп-

пировки можно посвятить не один стратегический тур при не очень уверенном состоянии кредитного счета, если же с финансами у вас порядок, то нормальную боеспособную армию можно создать сразу одним большим заказом. Время от времени, при наличии свободных средств, давайте вашим фабрикам новые задания на изготовление небольших партий самых необходимых модулей. Пока в провинцию не доберется какой-нибудь Транспорт, эти машины смогут пригодиться в обороне, потом же из нескольких резервных боевых единиц можно будет составить целую десантную группу, не производя новых модулей и не теряя на этом целый тур.

Очень важным моментом успешной игры является развитие научно-технической базы для обслуживания ваших войск. Как ни тяжело вам будет расставаться с изрядным количеством кредитов, делать это нужно довольно регулярно. При любом захвате новых владений желательно строить на этой территории несколько Исследовательских Центров, следя только за тем, чтобы район не был беден на научные достижения.

Производство новых Транспортов в начале игры — вещь необходимая. Минимальное количество этих полезных объектов — три, однако лучше иметь небольшой резерв и по части содержания больших кораблей. При постоянном контроле за состоянием Транспортов, недавно побывавших в зоне боевых действий, можно обойтись этим количеством вплоть до конца игры.

Имея подготовленные десантные группы и предварительно выбранную область вторжения, можно осуществить смелый маневр для проведения в начале следующего тура новой кровопролитной битвы. Загрузив войско в Транспорт, отправляйте его по всем правилам на гостеприимную землю, следя только за тем, чтобы не перепутать место назначения объекта с каким-нибудь другим местом. В отличие от многих управляющих команд, изменяемых вплоть до конца тура в сторону отмены или подтверждения действия, запуск Транспорта на орбиту планеты необратим. Самое легкое, что вы сможете сделать при ошибке, это через один тур вернуть корабль на место. После отправки Транспорта по нужному адресу финишная точка дистанции будет отмечена специальным значком перечеркнутого крест-накрест кружка, означающего вторжение в провинцию. Теперь при активизации этой области к ней будет проведена стрелка, показывающая направление перелета десантной группы из начальной точки базирования. Если вы решили взяться за противника всерьез, то возможно вам понравится идея отправки на его территорию не одного Транспорта, а двух или даже трех с дополнительными десантными группами. Естественно, при таком ведении войны возникают новые ограничения. Так например, вы не можете нападать более, чем на одну провинцию за тур, а также использовать при этом больше трех Транспортов. Начальное расположение пересылаемых войск, однако, никакой роли не играет, транспортные корабли одинаково легко преодолевают расстояния между соседними провинциями и между самыми дальними областями. Если вы решили повременить с нападениями на врага, а вместо этого собираете где-нибудь в дальней провинции группу войск ударного назначения, то для дальнейшей работы с ней вам необходимо послать в эту провинцию нужное количество Транспортов. На внутригосударственные перемещения никаких ограничений не накладывается — ваши корабли могут хоть все разом посетить столицу или отправиться в одном и том же туре по разным окраинам для сбора новых модулей в ударную армию. Возможен и такой вариант, когда какую-то часть Транспортов вы посылаете на захват вражеской провинции, а оставшиеся грузовые корабли распределяете по внутренним рейсам или же вообще не трогаете в этом туре. В любом случае, хозяином над своими модулями являетесь вы сами, поэтому окончательный выбор линии поведения на ближайший тур всегда за вами.

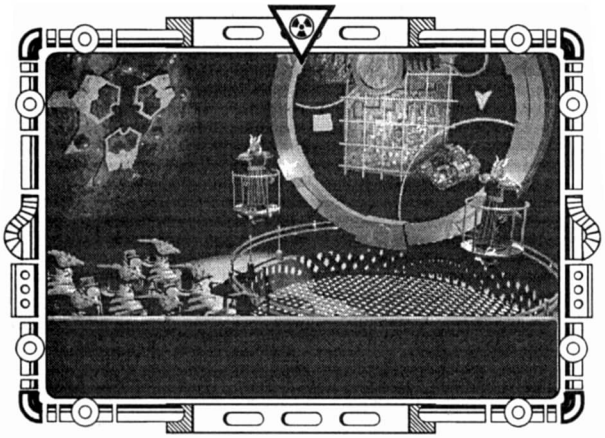


Вгрызайтесь в завоеванную землю.

При штурме основательно укрепленного района иногда полезно бывает воспользоваться ядерным оружием. Выбирая эту меру воздействия, всегда обращайте внимание на уровень развития противоракетной обороны противника. Если соответствующий уровень развития ваших ракетных сил примерно равен этому параметру или немного превышает его, то разумное зерно в ваших действиях присутствует. Если же уровень защиты противника намного выше вашего уровня атаки, то запуск ядерной ракеты будет просто бесполезной тратой кредитов, поскольку такую легкую цель системы противоракетной обороны снимут задолго до выхода на ударную высоту. Полководцы, чье государство процветает хотя бы в экономическом плане, могут себе позволить для увеличения эффективности воздействия применять не один, а два или больше ядерных удара перед штурмом укрепленной крепости врага. Для осуществления этого действия вам необходимо иметь функционирующие Ракетные Установки во всех провинциях, примыкающих к атакуемой.

В состав десантных команд необходимо набирать не только самые сильные или быстрые модули, но еще и самые меткие и надежные. Последние качества боевые машины могут получить только самостоятельно, конечно, под вашим чутким руководством, пройдя не одну свирепую битву и заработав некоторое количество боевого опыта. Во время сражения вашим модулям необходимо любыми средствами оставаться в живых, поскольку после успешного завершения баталии все нанесенные раны будут починены и убраны без следа. Каждый новый бой любая машина начинает в прекрасном расположении духа с максимально возможной на данный момент броней и полным запасом единиц перемещения-стрельбы. Даже если броневой защиты к концу боя у модуля останется всего несколько пунктов, один тот факт, что ему удалось выжить в плазменной мясорубке, добавляет к его уровню боеспособности несколько единиц опыта, визуально регистрируемого в окне активизации модуля большими зелеными кружками. Модули-ветераны, имеющие большое количество таких кружков, гораздо реже ошибаются при выполнении задания и, соответственно, имеют больше шансов на победу даже в равном бою.

Итак, все основные подготовительные действия вы произвели. На стратегическом игровом экране некоторые вражеские провинции отмечены символами скорого вторжения или ядерной атаки. Технологический уровень какого-то очередного параметра готов увеличиться в следующем туре на один шаг. Производство кредитов идет невиданными темпами, и всем зданиям хватает энергии. Фабрики выпускают новые, самые необходимые модули, а системы противоракетной защиты оберегают наиболее важные провинции от ядерных ударов. Оборона ваших провинций четко налажена, и все модули чувствуют глубокую ответственность за дальнейшее расширение границ государства. Пора повоевать, что ли.



Генеральный штаб.

Основные действия во время тактического тура

Перед тем как объявить начало тактического тура, необходимо договориться о том, что за вид боевых действий будет рассматриваться в первую очередь — атака или оборона. Поскольку сама игра не поощряет оборонительной стратегии в управлении государством, начать, видимо, стоит с проявления внешней агрессии вашими войсками. Как самый элементарный случай, рассмотрим простое вторжение одной-двух десантных групп во вражескую провинцию средней степени защищенности с предварительным нанесением по ней ракетного ядерного удара. После команды завершения предыдущего стратегического тура компьютер слегка помыслит о чем-то своем и выдаст на экран заставку результата ядерной атаки. В случае образцовой работы Противоракетных Установок врага сообщение будет очень печальным:

"Ракеты, посланные в такую-то провинцию, были обезврежены системами противоракетной защиты. Ваши усилия пропали даром."

Если же уровень ваших ракет оказался более действенным, чем вся защита противника, то смысл сообщения будет немного иным:

"Одна ракета (или больше, в зависимости от истинного количества) выполнила свое предназначение в такой-то провинции."

После этого вам будет предложено самолично понаблюдать за процессом попадания ракеты в какую-то часть провинции, выбранную вами ранее в прошлом стратегическом туре. Эффектное зрелище, что ни говори. При такой красочной рекламе многие уже сейчас предпочтут созерцание самого слабенького ядерного взрыва привычному праздничному салюту. После того как отгремит гром возмездия, вашему взору будут представлены фактические результаты ракетной атаки. Из двух коротких строчек вы сможете узнать общее количество вражеских объектов, в той или иной мере пострадавших от применения ракет **(Hit)**, и число уничтоженных модулей и структур **(Destroyed)**. В качестве сигнала одобрения щелкните по небольшой управляющей кнопке **Ok** с изображением галочки, для смены унылого ландшафта сожженной земли на что-нибудь более жизнерадостное.

Начало положено, необходимо продолжать дело. После того, как радиоактивная пыль осядет сантиметровым слоем на поверхности планеты, настанет черед готовить место для высадки десанта. Процесс начинается с обязательной заставки, содержащей наименование действия — посадки Транспорта **(Landing)**, и делового предложения, отдающего все карты вам в руки. Карты, естественно, географические, уже слегка изученные вами в предыдущем туре при подготовке акции. Экран выбора посадочного места не сильно отличается от всего, ранее виден-

ного разнообразия. Вверху — информационная панель с порядковым номером текущего Транспорта, общим их количеством и названием провинции. В центральной части — игровое поле, обычно сплошь и рядом утыканное враждебными модулями. Нижняя панель представляет вам полный список боевых машин, перевозимых активным Транспортом, и две управляющие кнопки. Кнопка **Map** (карта) с изображением маленькой планеты на фоне прямоугольника со стрелкой при нажатии меняет центральную часть экрана на изображение карты провинции и справочную характеристику войск двух противоборствующих сторон. Подобная информационная система сообщений уже встречалась вам в обзоре одного из подпунктов тактического игрового экрана. Вторая кнопка **Autodestruct** (самоуничтожение) с изображением обломков, живописно разлетающихся по сторонам, предназначена для лечения душевных травм в минуты редкого отчаяния. При нажатии на нее программа честно предупредит вас о том, что при уничтожении Транспорта все модули, находящиеся внутри него, также будут уничтожены. Если обида на весь мир у вас еще не прошла, смело командуйте подтверждение выполнения действия. В противном случае вам остается только выбрать допустимое место посадки Транспорта, используя в качестве проверяющего средства большую белую рамку вероятного местанахождения грузового корабля. Размещению Транспортов стоит посвятить несколько отдельных строчек, поскольку от этого выбора во многом зависит ход дальнейших событий и весь принцип ведения тактических боевых действий. Основных вариантов не так уж и много.

Тактика блицкрига или "умрите разом"

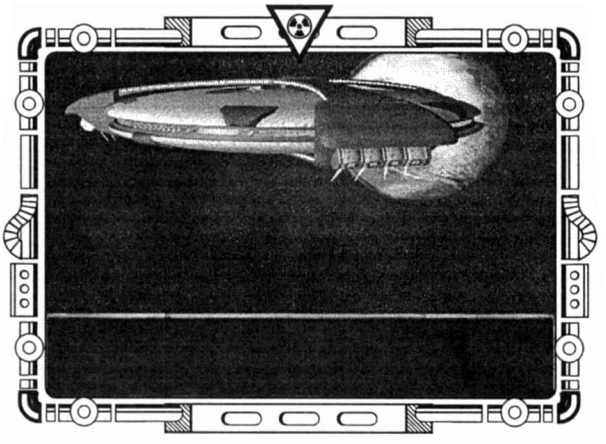
В случае наличия внутри вашего Транспорта множества тяжелых мощных модулей, можно попытаться слегка озадачить противника появлением своего войска прямо на территории вражеского оборонного комплекса или где-нибудь рядом с ним. Желательно при этом выбрать место приземления так, чтобы боевые модули противника, число которых именно в этой точке провинции может достигать 6-8 штук, оказались отделенными друг от друга массивной перегородкой корпуса транспортного объекта. Своеобразное искусственное мини-окружение может быть очень полезно при проведении опережающего удара сразу после приземления. Все намеченные враги-смертники должны уничтожаться с одного выстрела, от ответной же реакции соседних модулей ваши войска должны быть защищены целесообразным расположением Транспорта и использованием особенностей местности.

Тактика максимальной осторожности или "пусть подойдут поближе"

При наличии внутри корабля не слишком мощных, но дальнобойных модулей есть смысл располагать Транспорт в глухом углу провинции, с последующим ведением наступления в очень медленном темпе и расстреливанием врагов с дальней дистанции. Как бы ни старался противник организовать массовое нападение на далеко стоящий корабль, сделать это ему будет очень сложно из-за различной величины перемещения модулей в течение одного тактического тура. Уничтожив большинство боевых машин врага, можно предпринимать более решительные действия сначала против защитных орудийных башен, а потом и против остатков вражеских вооруженных сил, прячущихся за стенами и зданиями.

Тактика разумных жертвоприношений или "считайте коммунистом"

Если вся оборона противника строится на использовании одной-двух сверхдальнобойных машин, то вам, в первую очередь, необходимо нейтрализовать этих нарушительниц спокойствия.



Завоеватели.

Расположив Транспорт на минимальном безопасном расстоянии от их выстрелов, отправляйте часть самых быстроходных модулей на святое дело успокоения красавиц. Выжить в сложных условиях атакующего боя и преодоления различных препятствий этим борцам за идею будет очень нелегко. Однако, если даже ценой полного развала группы диверсантов цель будет выполнена, то оставшиеся ваши боевые модули уже могут праздновать победу, не дожидаясь официального приказа о демобилизации.

Действуя каким-нибудь похожим образом или же комбинируя различные приемы, вы сможете завоевать практически любую провинцию. Необходимо отметить, что в запасе у противника есть одно довольно коварное средство, которое он применяет в случае однозначного поражения. Речь идет об активизации процесса самоуничтожения. Как вы уже, скорее всего, поняли, смысл захвата любой провинции состоит не столько в географическом расширении границ государства, сколько в порабощении всего хозяйственного устройства области и переналаживанию работы всех зданий и сооружений на повышение благосостояния вашей цивилизации. Чем меньше разрушений произойдет в провинции, тем меньше кредитов вам потребуется на ремонт и обустройство нового комплекса сооружений. Однако, если вы слишком долго, хотя и небезуспешно, сражаетесь с еле сопротивляющимся врагом, он может взять на вооружение идею самоликвидации. Предупреждение об этом вы получите где-то за пару туров, и если не успеете захватить провинцию полностью за это время, то она попадет к вам в руки в совершенно ином виде, несколько напоминающем развалины древней Эллады.

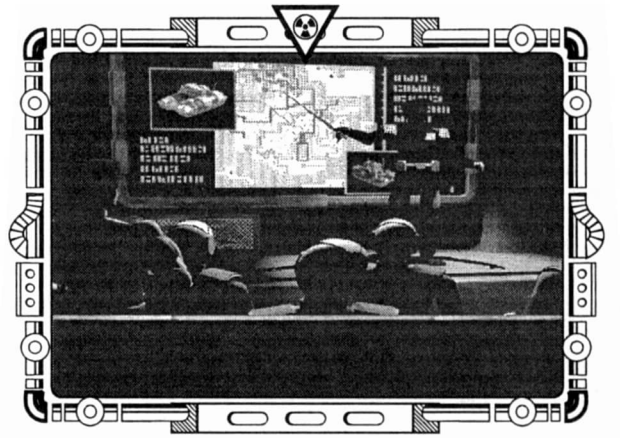
Действия по защите собственных провинций во время тактического тура

Свои владения необходимо уметь грамотно защищать. Противник, в отличие от вас, может организовывать вылазки не только в приграничные провинции, но и в ваши глубокие тылы, поэтому в каждой более-менее нужной провинции (они, как известно, все нужные), надо иметь какое-то количество войск, специально предназначенных для ведения оборонительных действий. Основные тактические приемы организации хорошей обороны стоит запомнить отдельно.

Тактика дальнего удара или "мой дом — моя крепость"

Давно известно, что Самоходные Установки являются, скорее, средством обеспечения обороны, чем атакующим оружием. Если ваше финансовое состояние позволяет устроить такую роскошную защиту провинции, как дальнобойная пушка, то вам остается только позавидовать. Одна-две Самоходные Установки, скрытые от прямого попадания зданиями и стенами, обеспечат тишину и покой летнего пионерского лагеря любой самой опасной провинции. На всякий

случай изготовьте еще несколько дешевых пехотных модулей и забейте все опасные подходы к промышленному комплексу блоками защитных стен, и тогда уже абсолютно точно ни один враг не решится нападать на такую подготовленную оборонительную систему.



Боевое задание лучше излагать в доступных терминах.

Тактика возвратно-поступательного действия или "улей"

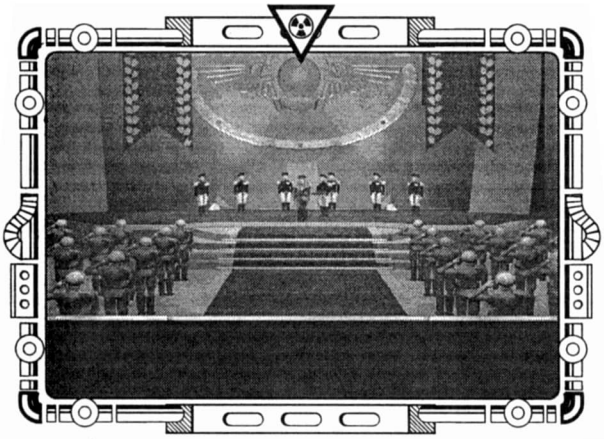
Дешевые боевые модули также представляют определенную опасность, если их много, и они тщательно скрыты в период бездействия за барьерами стен. В большинстве случаев врагу может помочь только наличие очень дальнобойных машин, которым вы можете противопоставить один-два быстро передвигающихся модуля. Отпуская изредка пехотинцев к переднему краю фронта, всегда старайтесь оставить им несколько пунктов перемещения для возврата в укрепрайоны. При выдвижении вперед какого-нибудь ценного бойца, окружайте его со всех возможных сторон копеечными пехотинцами, способными красиво умирать, спасая других от смерти. Делайте больше запутанных коридоров и беспорядочно расставленных укреплений. При попадании в провинцию с подобным типом защиты противник не будет знать, как ему вообще поступать, что делать, и кто во всем этом виноват.

Тактика стационарного типа или "стрельба по бегущим кабанам"

Шире применяйте в оформлении защитных рубежей орудийные башни. Противник всегда очень сильно воспринимает их присутствие на поле и пытается выправить ситуацию прямолинейными атаками, во время которых можно подвести к слабеющему участку заготовленный резерв мобильных сил легкого действия и переместить равновесие в свою сторону. Хорошие результаты обычно показывают цепи орудийных башен. Даже если одну из пушек коварные враги взорвали первым же выстрелом, то ответит на выстрел другая башня, если ей позволяет радиус стрельбы.

Отдельные боевые миссии

На общей карте планеты в самом начале игры вы можете заметить интересную особенность некоторых провинций. Примерно по центру каждой имеется специальная отметка, светлый флажок с темным диагональным крестом. Этот флажок означает, что данная провинция содержит какое-то отдельное боевое задание, выполнив которое, вы получаете какую-то ранее обговоренную премию. На выполнение боевой миссии дается всего одна попытка — при неудачном исходе битвы и возврате ваших поредевших войск на исходные позиции флажок на изображении карты провинции исчезает. При завоевании провинции с какой-либо миссией врагом, боевая задача чаще всего также отменяется. Каждая боевая миссия характеризуется на-



Торжественное построение.

званием, небольшим описанием и возможным вознаграждением за успешное выполнение.

Миссия "Альфа". Ваш приход в эту провинцию приветствуют революционные силы восставшего народа. В союзе с ними вы должны уничтожить единственную Ракетницу. Премия: уничтожение Ракетницы привело к нормализации обстановки в провинции, революционные отряды готовы продолжать борьбу на вашей стороне.

Миссия "Бета". Коварные ученые этой провинции продают новейшие научные разработки вашим противникам. Уничтожьте Исследовательские Центры этой провинции, чтобы остановить их. Премия: проклятые изменники будут отправлены в песчаный карьер, а вам за доблестный труд полагается 5000 единиц научных разработок.

Миссия "Гамма". Будьте предельно внимательны! В вашу задачу входит уничтожение всех модулей врага, однако при этом не разрешается разрушать ни одно сооружение в провинции. Исключение составляют лишь орудийные башни. Премия: за хорошую работу вы получаете 5000 кредитов.

Миссия "Дельта". Специальные модули под атакой неприятеля. Они не могут двигаться и неминуемо погибнут без вашей поддержки. Премия: за классическое спасение утопающих вы награждаетесь хорошими отношениями со спасенными модулями. Испытайте их в бою.

Миссия "Ипсилон". Дружественные ученые без устали трудятся в лаборатории. Если вы хотите получить новые возможности, защитите их Исследовательский Центр и уничтожьте всех врагов. Премия: ученые выдумали что-то действительно выдающееся. Следующее повышение уровня на экране технологий будет более заметным.

Миссия "Сигма". Ваш разведчик был захвачен врагами. Уничтожьте все неприятельские машины так быстро, как только сможете. Премия: что-то там про моральное удовлетворение.

Миссия "Омега". Уничтожьте все орудийные башни этой провинции. Премия: с неба упадет чек на 10000 кредитов.

Несомненно, боевые миссии лучше выполнять до конца, по крайней мере, материальная премия не заставит себя ждать. Наивысшего же подъема моральных качеств вы сможете добиться только после успешного завершения всей игры. Когда последняя провинция на карте изменит свой цвет, на экране откроется среднее по величине окно, в котором вы сможете увидеть настоящий рисованный компьютерный мультфильм, только тогда вы сможете сказать — я сделал все, что мог.

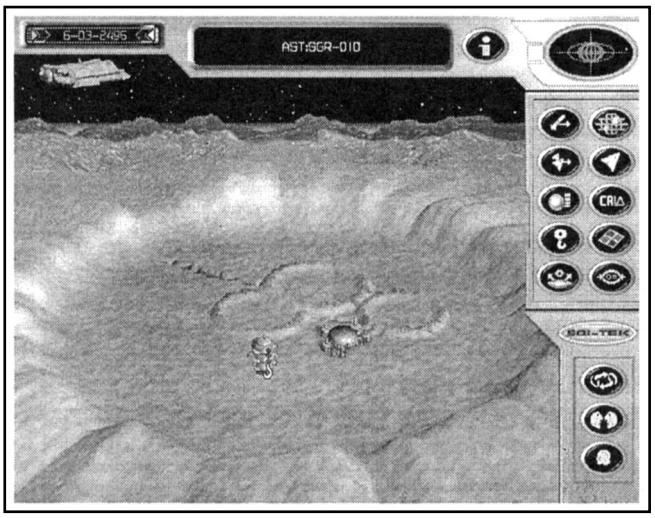
Вы вышвырнули ненавистную враждебную цивилизацию на задворки вселенной. Теперь по старой традиции, вы являетесь высшим лидером этой планеты. Ваше имя будет повторяться еще много веков спустя, а благодарные современники еще при жизни установят вам памятник.

Отладочные коды

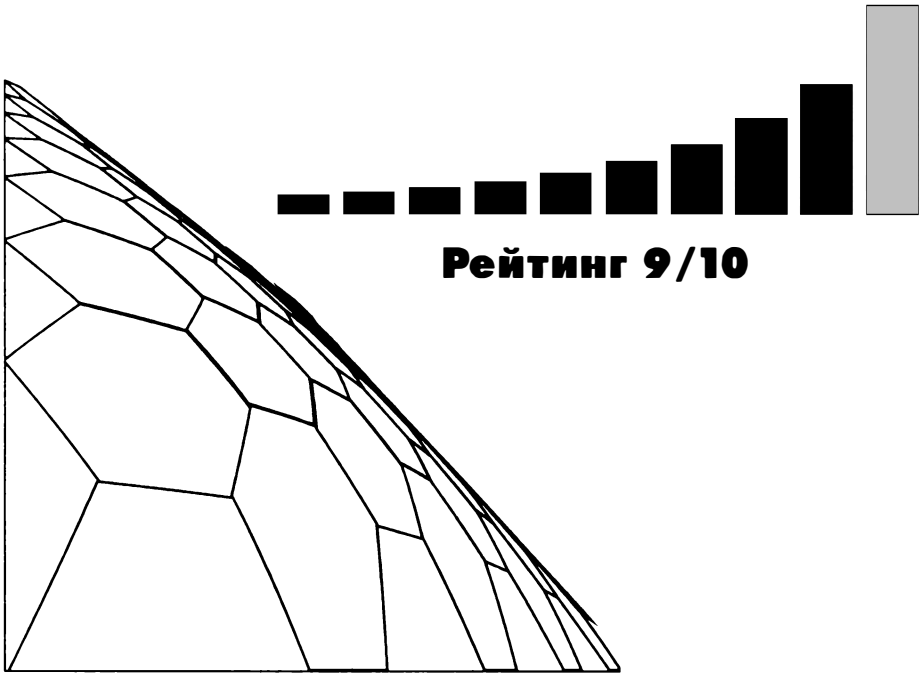
Отладочные коды вводятся в качестве параметров командной строки при запуске игры. Например, вы должны ввести **FALL.EXE –MQWIERDSTUFF** для того, чтобы получить доступ к секретным боевым единицам.

–MQWIERDSTUFF доступ к секретным боевым единицам. Вы сможете построить их в бараках.

–MQCASH при вводе этого кода вы сможете увеличить (Ctrl+[+]) или уменьшить (Ctrl+[−]) количество ваших кредитов.



Fragile Allegiance



Рейтинг 9/10

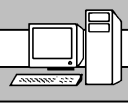
Gremlin
Cajji

БАЗОВЫЕ ДАННЫЕ

Варианты названия	**Fragile Allegiance**
Варианты перевода	**Хрупкая преданность**
Сокращения и прозвища	
Год выпуска	**1997**
Производитель	**Cajji**
Издатель	**Gremlin**

Продолжения
нет
Предшественники
нет

Редакторы уровней
нет
Дополнительные уровни
нет



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Операционная система	**DOS**
Объем	**1CD**
Особые требования	**Нет**
Графика	**HiRes**
Видеоролики	**хорошая мультипликация как часть игры**
Оперативный 3D синтез	**нет**

Управление

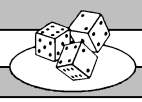
- ☑ *Клавиатура*
- ☑ *Мышь*
- ☐ *Геймпад*
- ☐ *Джойстик*
- ☐ *Спец. Джойстик*
- ☐ *Шлем*

Рекомендовано: мышь

Коллективная игра

1-8 *игроков*

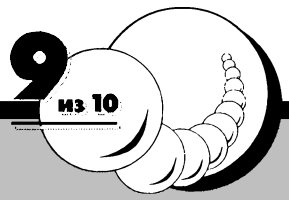
- ☐ *По очереди*
- ☐ *Деление экрана*
- ☑ *Кабель*
- ☑ *Модем*
- ☑ *Лок. сеть*
- ☐ *Интернет*
- ☐ *По почте*



ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС

Играть одному	
Впервые	**весьма классно**
Играть снова и снова	**достаточно интересно**
Играть с напарниками	
Сотрудничество	**любопытно**
Соперничество	**очень круто**
Команда против команды	**неожиданное решение, но любопытно**
Играть много и постоянно	**вполне годится**

Комментарий **достаточно нестандартное решение для игры в реальном времени очень даже стоит попробовать, особенно при игре с друзьями**

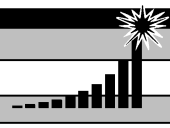


ЗА И ПРОТИВ

Нестандартная концепция игры в целом.
Режим реального времени в нетипичной для него концепции.
Классные анимации.

Невозможность непосредственного управления боем.
Не слишком реалистичная концепция.

Весьма качественная стильная космическая стратегия.



РЕЙТИНГ

Суть игры	*развитие и коммерческая эксплуатация минеральных астероидов плюс, конечно, жестокие военные действия*
Мир игры	*типичное космическое будущее вселенная во власти мегакорпораций*
Тип игры	*нестандартная экономическая стратегия в реальном времени*
Атмосфера игры	*напряженая и деловая*
Заставка	
тип	*рисованная*
содержание	*не слишком отражает игру*
Графика	
основная игровая	*вполне на уровне во всех отношениях*
оперативный 3D синтез	*нет*
видеоролики	*качественная игровая мультипликация*
Звук	
атмосфера	*не особо*
музыка	*обычная*
шумы, эффекты, голоса	*вполне прилично*
Новизна, креативность, свежие идеи	
на сегодня	*довольно свежо*
на момент появления	*—— // ——*
если не брать в расчет игры той же серии	*нет таких*
Сюжет	
игровой мир	*слегка надуманно*
предыстория	*вполне достойно*
вживаемость в процесс	*серьезная*
набор вооружений	*просто отлично*
общее впечатление	*классно*
Управление	
клавиатура	*редко используется*
мышь	*удобно*
джойстик	*не нужен*
экранный интерфейс	*удобно*
Концепция и игровая механика	*на уровне*
Интеллект компьютерных противников	*высокий*

Вашему вниманию представлена великолепная космическая военно-торговая стратегия в режиме реального времени. Играть могут от одного до восьми человек.Качество графики и анимации поражает (в первую очередь поражаются центры речевой активности — нет слов, чтобы передать все восторги), сражения космических флотов выглядят предельно правдоподобно (по всей видимости, они сделаны со слов человека, который видел, как это происходит в реальной жизни). Плюс к этому полный набор звуковых эффектов — озвучено абсолютно все.

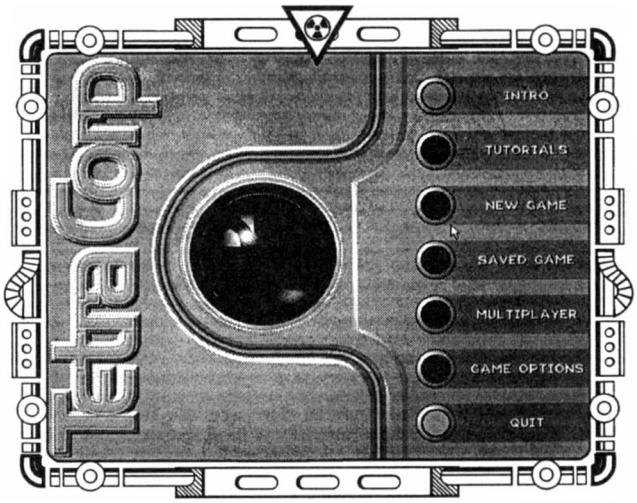
2496 год. Недавно закончилась очередная галактическая война, но вселенную все еще потрясывает от междоусобных конфликтов. Шесть выживших рас — шесть мнений о дальнейшей судьбе галактики. Одни уверены, что их предназначение — править всеми остальными, другим нужно жизненное пространство, третьи вообще считают, что им мешает одно присутствие других цивилизаций и стремятся уничтожить чуждый разум. Нестабильная обстановка породила огромную волну преступности, захлестнувшей космическое пространство. Что делать в такой сложной ситуации честному завоевателю галактики, у которого, к сожалению, на данный момент нет ни денег, ни патронов? Ответ очевиден: наняться суперменом в корпорацию Тетра-Корп, которая совсем недавно (надо же, какое совпадение) получила у последнего императора (он же Генеральный Председатель Демократического Совета), эксклюзивные права на разработку астероидов, богатых драгоценными рудами, в Области Разрушенных Планет (**Fragmented Sectors**). Кстати, вы случайно не знаете, кто разрушил эти планеты? Служба Охраны Земли тоже не знает... Итак, у вас есть 1 (один) Космический корабль типа Transporter, 1 (один) миллион Кредитов (это совсем не то же самое, что 1 миллион кредиторов), и 1 (одна) идея: "Уничтожить все живое в этом секторе галактики". Ко всему этому великолепию не хватает только 1 (одной) веревки и 1 (одного) куска мыла на тот случай, если ваши планы не осуществятся. Но ничего, не расстраивайтесь, "дружественные цивилизации" наверняка подарят вам эти полезные предметы, как только до них дойдет истинная цель вашего появления.

Нет, можно, конечно, жить по правилам и руководствоваться соображениями гуманности и инопланетянолюбия, но... как-то это не по-людски.

Интерфейс и управление

Управление игрой ведется при помощи мыши. Очень редко нужна клавиатура, на которой используются только три клавиши: Esc, Ctrl и Enter.

Esc — отменить действие. В меню — выход в основное меню. В игре — выход в меню файлов, где можно сохранить игру, загрузить записанную ранее, отрегулировать громкость музыки и различных звуковых эффектов и, наконец, выйти из игры. Чтобы записать игру на диск, щелкните левой кнопкой мыши по одному из слотов в левой части основной панели в меню



Главное меню игры.

файлов, затем нажмите кнопку **Save Game** ("сохранить игру"), введите с клавиатуры имя сохраняемой игры и нажмите клавишу [Enter]. Чтобы загрузить ранее сохраненную игру, щелкните левой кнопкой мыши по одному из слотов в левой части основной панели в меню файлов, затем нажмите кнопку **Load Game** ("загрузить игру"). Для выхода из игры в меню файлов повторно нажмите клавишу [Esc] и подтвердите серьезность своих намерений щелчком левой кнопкой мыши по киберкнопке с изображением галочки.

[Enter] выполнить указание или команду.

[Left Ctrl] помощь. Наведите указатель мыши на кнопку или объект, и в большинстве случаев вы получите краткую информацию по этому поводу.

Щелчок правой кнопкой мыши — вызвать на экран предыдущее меню.

Основное меню

Состоит из семи пунктов:

Intro проиграть введение к игре.

Tutorials запустить учебник по основным принципам игры. Он включает в себя разделы: **Colony Building** (строительство колонии), **Ship Construction** (строительство космических кораблей), **Colonising** (колонизация новых астероидов), **Selling Ore** (продажа руды), **Fleets** (космические флотилии), **Missiles** (ракеты), **Trading** (торговля на черном рынке и с другими цивилизациями), **Communications** (связь), **Colony Supervisors** (правители колоний), **Using Agents** (использование секретных агентов). Кнопка **Done** — выйти в основное меню. Фактически, имея данную книгу, вы можете смело пропустить учебник — ведь у вас перед глазами находится намного более подробное описание.

New Game начать новую игру. Переход в стартовое меню.

Saved Game продолжить записанную игру.

Multiplayer Game начать игру в многопользовательском режиме. Одновременно могут участвовать до 8 игроков в сетевом варианте. Два игрока могут играть друг с другом при помощи модема, или же соединив компьютеры через COM-порты. Один игрок создает игру.

Game Options переход в меню опций.

Quit выход из Fragile Allegiance.

Меню опций

Mouse

Изменение скорости передвижения указателя мыши и временного интервала для двойного щелчка левой кнопкой мыши.

Mouse Speed — перемещение этого ползунка позволяет менять скорость, с которой указатель мыши передвигается по экрану. Наиболее удобна максимальная скорость, поэтому при первом запуске игры сразу передвиньте ползунок до упора вправо.

Double-Click Speed — интервал времени для двойного щелчка кнопкой мыши. Влево — сокращение, вправо — увеличение промежутка времени, через который щелчок кнопкой мыши будет восприниматься как СЛЕДУЮЩИЙ, а не как вторая часть двойного щелчка.

Кнопка **Test** — двойной щелчок по этой кнопке позволит вам оценить установленное значение параметра **Double-Click Speed**. Если появится надпись **Yes** — это был именно двойной щелчок, а **No** — нет.

Sound

Включение и отключение различных видов звукового сопровождения игры (**Music** — музыка, **Sound Effects** — звуковые эффекты в процессе игры, **Sound Effects Menus** — звуковые эффекты в меню, **Speech** — речь), а также управление их относительной громкостью.

Перемещение ползунка **Volume** повышает/понижает громкость соответствующего вида звукового сопровождения. Нажатие указателем мыши на кнопку рядом с этим ползунком позволяет включить/выключить все звуки данного вида.

Time

Скорость течения времени в процессе игры.

Time On/Off in Menus — течет игровое время или нет, когда вы находитесь в каком-либо меню.

В многопользовательском режиме этот переключатель всегда включен.

Game Speed — позволяет выбрать один из трех вариантов скорости течения игрового времени. **Fast** — быстрая, **Average** — средняя, **Slow** — медленная.

Стартовое меню

Preset Games (Игры с предопределенными условиями)

Beginner's Luck (удача новичка) — в этой кампании Фортуна на вашей стороне: игровая арена ограничена, но богата астероидами, а единственная разумная чужая цивилизация очень дружелюбна. Если вы новичок в Fragile Allegiance, то можете использовать эту кампанию для экспериментов с игровым интерфейсом — вы узнаете много нового об игровом окружении.

Encounters (столкновения) — удача все еще на вашей стороне: игровая арена ограничена, на ней имеется множество новых и богатых полезными ископаемыми астероидов, и всего две чужие цивилизации где-то поблизости. Хотя дипломатическая атмосфера очень дружелюбна, имейте в виду, что один из ваших новых соседей — агрессивная и милитаристская цивилизация, которая не будет доброжелательно и спокойно смотреть даже на минимальное ущемление своих прав.

Getting Serious (становится тяжело) — в этой кампании вы обнаружите, что находитесь на просторной игровой арене. Дипломатическая атмосфера слегка благожелательная. Имеется большое

количество новых богатых астероидов. Так что можно бросить вызов присутствующим там двум новым чужим цивилизациям, одна из которых очень умная и относительно миролюбивая, а другая менее толковая, зато очень упрямая. Это различие между ними наверняка приведет к тому, что вам придется попробовать свои силы в космических баталиях.

Three's a Crowd (втроем уже тесно) — в этой кампании игровая арена большая, дипломатическая атмосфера постоянно ухудшается, а свободных астероидов явно недостаточно, чтобы хватило и на вас и на три другие цивилизации. Две из них в основном ведут агрессивную политику, а одна очень доброжелательна. Но кто из них кто? Есть только один способ узнать это...

Raising the Stakes (увеличение ставок) — в этой кампании тактическим сложностям игры на большой арене с прохладной дипломатической атмосферой противопоставлено наличие большого количества богатых астероидов. Конечно, вам придется поделиться ими с четырьмя остальными цивилизациями (если не удастся их остановить), три из которых достаточно агрессивны.

The Void (пустота) — игровая арена большая, астероиды многочисленны, дипломатическая атмосфера прохладная, но не ледяная, а чужих цивилизаций у вас под боком ровно пять — это самое большое препятствие на пути. Однако того, кто сможет достигнуть цели, ждет большое вознаграждение.

Crowded House (тесный дом) — в этой кампании вы столкнетесь со всеми шестью чужими цивилизациями в спокойной дипломатической атмосфере. Идеальная лаборатория для проведения первого эксперимента по налаживанию связей со всеми членами Федерации, как это было в добрые старые времена. Но помните, что случилось со всем этим после вмешательства неизвестных сил.

Knowledge is Power (знания — сила) — в данной игре можно проверить правильность своих теорий и представлений о военной тактике других цивилизаций — как только вы их найдете (или они вас обнаружат). Большая игровая арена, в меру астероидов и несомненно холодная дипломатическая атмосфера.

Full On (полный вперед!) — в этой кампании ставки повышены. Игровая арена большая, но астероидов мало, и они далеко друг от друга. Недалеко от вас обосновались все шесть цивилизаций, и все они жаждут крови и славы. Но ведь и вам нужно то же самое!?

Getting Tight (становится туго) — здесь придется попотеть. Вы окружены всеми шестью членами Федерации. Вокруг много астероидов на выбор, но кто займет их первым? К тому же, одна из цивилизаций вооружена до зубов. Вот только какая...

The Ultimate (предел возможностей) — маленькая игровая арена, дипломатическая атмосфера предельно ледяная, крайне мало богатых полезными ископаемыми астероидов... Все шесть цивилизаций яростно дерутся за обладание этими богатствами и, конечно, приложат максиум усилий, чтобы вышвырнуть вас из этого региона. Вы думаете, что сможете противостоять им?

Custom Game

Обычная игра. Перед тем как начать ее, необходимо самостоятельно установить несколько параметров, таких как размер игровой арены, плотность астероидов, дипломатическая атмосфера и наличие неподалеку представителей других цивилизаций.

Arena Size — размер игровой арены. **Small** — маленькая, **Medium** — средняя, **Large** — большая. От размера арены зависит, как быстро вы столкнетесь со своими врагами.

Asteroid Density — плотность астероидов. Не в смысле их прочности, а в смысле количества на единицу пространства. **Low** — низкая, **Standard** — стандартная, **High** — высокая. От этого параметра зависит, насколько богата астероидами Область Разрушенных планет, и, соответственно, насколько она богата полезными ископаемыми.

Atmosphere — дипломатическая атмосфера. **Peaceful** — благожелательная, **Neutral** — нейтральная, **Aggressive** — агрессивная. Нетрудно догадаться, что от этого параметра зависит уровень враждебности компьютерных противников.

Alien Cultures — наличие в игре представителей других цивилизаций: Ригелиан (**Rigellian**), Браккатия (**Braccatia**), Микотай (**Mikotaj**), Артемия (**Artemia**), Мауна (**Mauna**), Ачэин (**Achaean**). Нажав указателем мыши на маленькую кнопочку рядом с названием цивилизации, вы можете включить ее в состав участников (или наоборот — убрать ее из числа противоборствующих сторон).

Start — начать игру.

Игровой экран

Большую часть игрового экрана занимает основная панель, которая меняется в зависимости от режима игры. Вместе с ней часто изменяется и панель управления (впрочем, последняя иногда остается прежней, несмотря на переход в другой режим или в другое меню).

Часть игрового экрана остается неизменной в течение всей игры. На ней находятся календарь, окно сообщений, радар, а также кнопки **Сводка**, **SCI-TEK**, **Торговля**, **Связь** и **Персонал**.

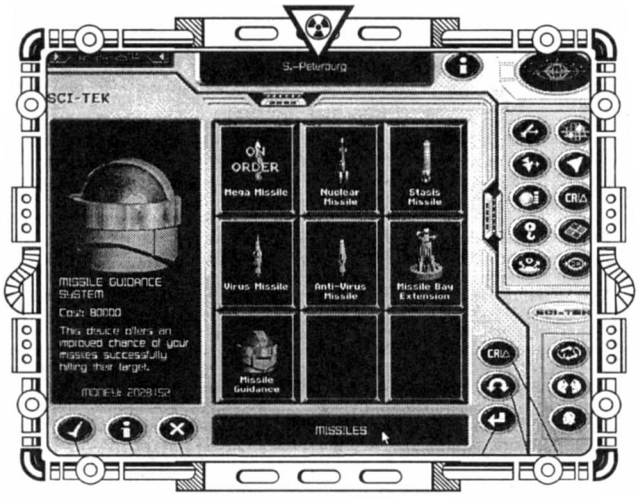
Calendar (календарь) — показывает текущую дату. В меню опций вы можете выбрать один из трех темпов игры и установить режим, при котором время останавливается, когда вы работаете с различными меню (например, выбираете, что нужно построить).

Message Window (окно сообщений) — основное информационное окно. Здесь отражаются любые события, происходящие в колонии (доклады, неминуемые бедствия, прибытие Федерального Транспорта и т. д.) Более подробную информацию можно получить, если заглянуть в сводку (нажать кнопку с буквой **i** справа от окна сообщений).

Scanner (радар) — схематическое изображение астероида и всех космических кораблей, находящихся на его орбите.

Personnel (персонал) — нажав на эту кнопку с изображением человеческой головы, находящуюся в правом нижнем углу экрана, вы переходите в меню управления персоналом: наем на работу, распоряжения и приказы, отдаваемые вами управляющим и секретным агентам.

Communication (связь) — кнопка с изображением двух лиц, расположенная прямо над кнопкой Персонал. Связь с представителем земного правительства и с послами других цивилизаций. Более подробную информацию вы найдете в главе, посвященной дипломатическому меню.



Прейскурант оружия массового уничтожения.

Trade (Торговля) — кнопка **Trade** находится прямо над кнопкой Связь (третья снизу в правом нижнем углу). Осуществление торговых операций с официальными представителями других цивилизаций, а также с бродячими торговцами, представляющими "черный рынок". Более подробно читайте в главе "Меню торговых операций".

Сводка (Report Summary)

Чтобы вывести ее на экран, необходимо нажать указателем мыши кнопку с буквой **i** справа от окна сообщений.

Сводка меняет основную панель. Теперь на ней находятся тексты четырех сообщений, кнопки с изображением стрелок вверх и вниз (перемещение по списку сообщений, если их больше четырех) и кнопка **Return** (закрыть Сводку).

Напротив каждого из сообщений имеется одна (или две) управляющие кнопки. Они бывают четырех видов: мишень (**Select Asteroid** — выбор астероида для прибывающего корабля. Например, для Федерального Транспорта или свободного торговца), галочка (**Yes** — на запрос ответить "да"), крест (**No** — на запрос ответить "нет"), раскрывающееся окно (**Expand Report** — вывести на экран подробности доклада. Например, показать результаты геологоразведки нового астероида). Череп (**Delete Report** — удалить сообщение из Сводки).

Как только сводка переполняется, наиболее старые сообщения автоматически удаляются из нее.

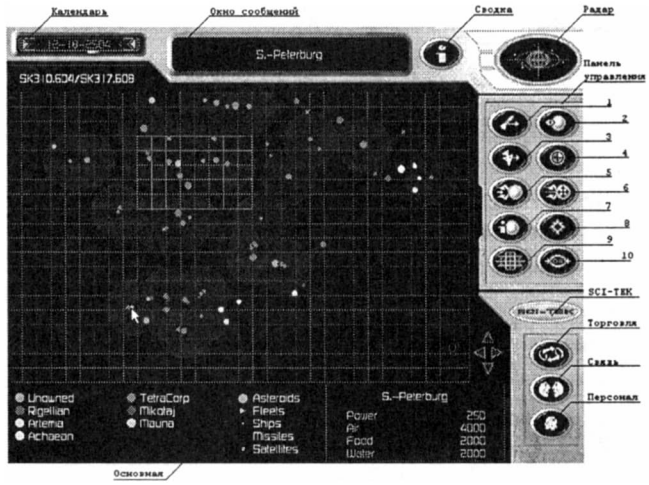
SCI-TEK

В корпорации **SCI-TEK** вы можете заказать конструкторскую документацию на различное оборудование, чтобы в дальнейшем производить его на своих фабриках и заводах (или устанавливать на ваше оборудование, чтобы улучшить его характеристики).

После того, как вы нажали указателем мыши на кнопку **SCI-TEK**, меняется основная панель, и вы оказываетесь в первом меню **SCI-TEK**. Теперь левую ее часть занимает список заказанной документации, а справа находятся шесть кнопок, отвечающих за различные категории объектов (**Defence** — защитные сооружения, **Ships and Hardpoint** — космические корабли и оружие для них, **Missiles** — ракеты, **Mining** — горнодобывающее оборудование, **Power** — энергетическое оборудование, **Miscellaneous** — прочее). Кнопка с изображением черепа — убрать последний предмет из списка заказанной документации, кнопка **Return** — покинуть меню **SCI-TEK**.

Если нажать на одну из кнопок, соответствующих категориям объектов, то вы выйдете во второе меню **SCI-TEK** , и снова поменяется основная панель, и на экране появятся кнопки с изображением всех имеющихся в наличии объектов данной категории. Те из них, документацию на

которые вы уже приобрели, нарисованы темно-серым цветом. Если документация на объект заказана, но еще не дошла до вас, то на кнопке написано **IN ORDER**. Нажав указателем мыши на одну из этих кнопок, вы делаете объект активным, и в окне слева появляется его изображение и краткая информация по нему.



И все это вы должны стереть с лица Галактики.

Внизу основной панели имеется шесть обычных кнопок:

1 — **Order Blueprint** (заказать документацию) — включить активный объект в список заказанной документации.

2 — **Detailed Info** (подробная информация) — показать дополнительную информацию по активному объекту.

3 — **Cancel Order** (отменить заказ) — убрать активный объект из списка заказанной документации.

4 — **Finance** (финансы) — доступ к финансовому меню. Все деньги, вырученные от продажи руды, поступают в основной фонд, а уже потом могут быть распределены по четырем другим фондам: строительному, транспортному, ракетному и персональному.

5 — **Page Turn** (перевернуть страницу) — перейти к объектам другой категории.

6 — **Return** (возврат) — вернуться в первое меню **SCI-TEK**.

Режим "Космическое Пространство" (Asteroid Field View)

Основная панель

Большую часть основной панели занимает карта игровой арены, поделенная на сектора, с обозначенными на ней астероидами, ракетами, флотами и т. д. (если они, конечно, находятся в пределах видимости).

Зеленым цветом рамки выделено окно масштабирования, в самом верху основной панели написаны номера секторов, входящих в окно масштабирования. Мигающей точкой обозначен активный астероид. При помощи киберкнопок в виде стрелочек в левой части основной панели можно двигать окно масштабирования.

Нижнюю часть основной панели занимает расшифровка условных обозначений и окно состояния астероида. На всякий случай уточним, что астероиды обозначаются окружностями, флоты — треугольниками, спутники-шпионы — жирными точками, одиночные корабли — точками помельче, ракеты — очень маленькими точечками. Большие серые окружности обозначают радиусы деятельности сканирующих устройств — все что входит в них, становится видимым.

Стоит вам навести указатель мыши на любой из астероидов, и в этом окне появится название астероида, имя его владельца, если астероид не ваш, или ЭВПВ (Энергия, Воздух, Пища, Вода) статус, если астероид входит в состав вашей колонии. Большое значение имеет цвет, которым написаны строки ЭВПВ статуса. Зеленый — нет оснований для беспокойства, желтый — потребляется больше, чем производится, но какое-то время колония на данном астероиде продержится за счет запасов, красный — положение критическое, необходимо срочное вмешательство.

А ракеты уже запущены.

Панель управления

Состоит из десяти кнопок. В этой главе мы просто перечислим их слева направо, сверху вниз.

1 — **Missile Control** (управление ракетами) — выбор целей и управление запуском ракет.

2 — **Asteroid View** (режим "Астероид") — переход в режим "Астероид" для активного астероида.

3 — **Fleet Control** (управление космическими флотами) — формирование флотов и управление ими.

4 — **PAFW Status** (ЭВПВ статус) — отображение на карте рядом с каждым астероидом его ЭВПВ статуса.

5 — **Asteroid Engine Control** (управление двигателем астероида) — если закуплена соответствующая документация в **SCI-TEK**, и построены двигатели на каких-либо астероидах, то вы можете управлять скоростью и направлением движения этих астероидов. Для этого, как только изменится изображение на основной панели, при помощи кнопок [+] и [-] отрегулируйте скорость движения астероида, а при помощи кнопок с изображение стрелочек — направление его движения.

6 — **Asteroid Tracker** (наблюдение за астероидами) — если соответствующая документация уже закуплена в **SCI-TEK**, то вы можете определить скорость и направление движения любого известного астероида.

7 — **Colony Statistics** (статистика по колонии) — полная статистика по колонии, находящейся на выбранном астероиде.

Вы не можете посмотреть статистические данные по чужой колонии.

8 — **Pause** (пауза) — пауза в игре.

В многопользовательском режиме пауза отсутствует.

9 — **Zoom** (масштаб) — изменить масштаб и увеличить окно масштабирования до размеров всей основной панели. Повторное нажатие на эту кнопку — уменьшить масштаб и показать всю игровую арену.

10 — **Colony Database** (база данных колонии) — доступ к базе данных колонии, в которой сохраняется информация по геологоразведке, торговым операциям, дипломатическим документам и т. д.

Режим "Астероид" (Asteroid View)

Основная панель

Основную панель занимает изображение поверхности астероида со всеми построенными зданиями и структурами.

Панель управления

Так же как и панель управления в режиме "Космическое пространство" состоит из десяти кнопок. В этой главе мы просто перечислим их слева направо, сверху вниз.

1 — **Missile Control** (управление ракетами) — выбор целей и управление запуском ракет.

2 — **Asteroid Field View** (режим "Космическое пространство") — переход в режим "Космическое пространство".

3 — **Fleet Control** (управление космическими флотами) — формирование флотов и управление ими.

4 — **Ship Inventory** (список кораблей) — дает вам возможность посмотреть, какие корабли (не входящие в состав флотов) находятся на данном астероиде, и дать им какой-нибудь приказ. Содержание возможных приказов зависит от того, какого типа космический корабль вы выберете.

5 — **Geological Survey** (геологические исследования) — показать оставшийся запас руды на данном астероиде.

6 — **Finance** (финансы) — доступ к финансовому меню. Все деньги, вырученные от продажи руды, поступают в основной фонд, а уже потом могут быть распределены по четырем другим фондам: строительному, транспортному, ракетному и персональному.

7 — **Construction** (строительство) — строительство зданий и структур на поверхности астероида. В строительном меню выберите нужный объект и вернитесь в режим "Астероид". Щелчок левой кнопкой мыши — начать постройку, щелчок правой кнопкой мыши — отменить команду.

8 — **Tactical View** (тактический просмотр поверхности) — убирает все объемные изображения с поверхности астероида и делит всю полезную площадь на квадраты. Это позволяет более аккуратно располагать строения, видеть, какие площади находятся под защитой Генератора Экрана и какие части астероида заражены после взрыва Вирусной Ракеты.

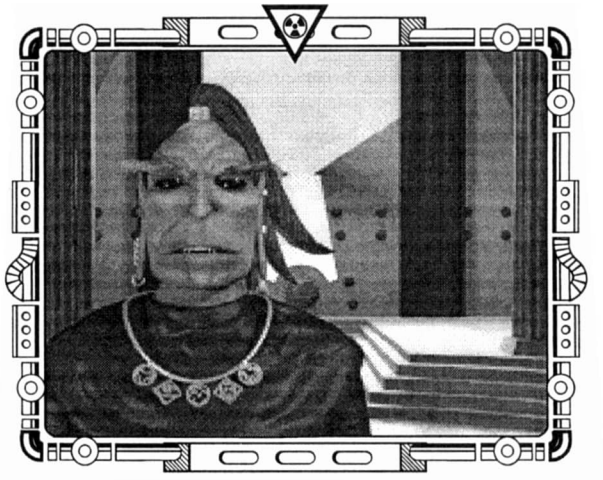
9 — **Orbit view** (просмотр орбиты) — перевести взгляд на орбиту для доступа к Федеральному Транспорту и Космическому Доку (если построен), а также к другим большим кораблям.

Повторное нажатие этой кнопки возвращает на основную панель изображение астероида.

10 — **Colony Database** (база данных колонии) — доступ к базе данных колонии, в которой сохраняется информация по геологоразведке, торговым операциям, дипломатическим документам и т. д.

Основные цивилизации

Ригелиане



Милосердный и интеллигентный ригелианин.

Очень древняя цивилизация, а точнее, группа цивилизаций, состоящая из независимых планет-штатов, каждый из которых имеет свое собственное правительство, но все вместе они составляют единый альянс, имеют общие законы и подчиняются Правительству Конфедерации. Ригелиане милосердны, интеллигентны, очень серьезно относятся к своей истории. У них репутация очень терпеливых созданий, и они почти никогда не проявляют агрессии (за исключением тех случаев, когда их серьезно заденут). Представители этой расы любят повыпендриваться, кажутся очень высокомерными и небрежными. Создается такое впечатление, что они считают себя высшей расой (и даже уверены в своей оригинальности и уникальности, делая исключение лишь для микотай). Однако, ригелиане изо всех сил стремятся избавиться от всех худших черт своей натуры, и они искренне заинтересованы в сотрудничестве с другими цивилизациями.

Внешне ригелиане очень высокие, стройные и элегантные, с красивыми андрогенными лицами. У многих из них есть привычка крутить плечами (особенно, когда они разговаривают с представителями менее высоких рас). Во время разговора всегда имеет место активная жестикуляция. Вообще говоря, руки являются одной из основных составляющих понятия "красота" в их мире, поэтому все ригелиане отращивают длинные ногти, тщательно ухаживают за ними и постоянно подтачивают их. Несмотря на внешнее сходство с вампирами, изображенными на старых картинах землян, все истории о том, что ригелиане способным отнимать у других рас психическую энергию одним своим прикосновением, не что иное как дурацкие выдумки. А вот чем они действительно обладают, так это ограниченной формой телепатии, но только среди себе подобных. Впрочем, они очень неохотно говорят об этой своей особенности. И еще одна классная хохма, которая ходит об этой расе — говорят, что они могут дышать в любой атмосфере, где есть чистый кислород, и могут обходиться вообще без воздуха от шести до семи часов. Если это правда, то подобная особенность должна очень помогать им во время работы в открытом космосе. (Ха-ха! А нам очень неплохо помогают скафандры...)

В отличие от людей, у ригелиан нет различных полов — они представляют собой чрезмерно сложную биологическую систему и, можно сказать, являются существами среднего рода. Воз-

можность размножаться они получают крайне редко, и зависит это от целой массы причин, среди которых климатические условия, время года, положение звезд, количество молодежи в колонии и т. д. По земным стандартам они долгожители — средний срок жизни ригелиан около 250 лет. Этому особенно способствует их полная невосприимчивость к абсолютному большинству болезней, включая даже вирусы, которые смертельны для других видов.

Ригелианская архитектура эргономична до предела — даже шахты сконструированы настолько элегантно, что одним своим внешним видом радуют глаз. Их строения, возможно, выглядят бледно, если их сравнивать со структурами Артемии, но в глазах землян они выглядят дворцами. Любое объединение колоний ригелиан обязательно имеет собственные исследовательские мощности. И, в отличие от большинства цивилизаций, у них нет профессиональных ученых и техников. Ригелиане универсальны, и научные исследования у них проводят те же, кто добывает руду. Любовь к знаниям и труду так глубоко проникла в их души, что ригелиане не представляют себе, как можно ничего не делать (нам-то это очень хорошо известно...)

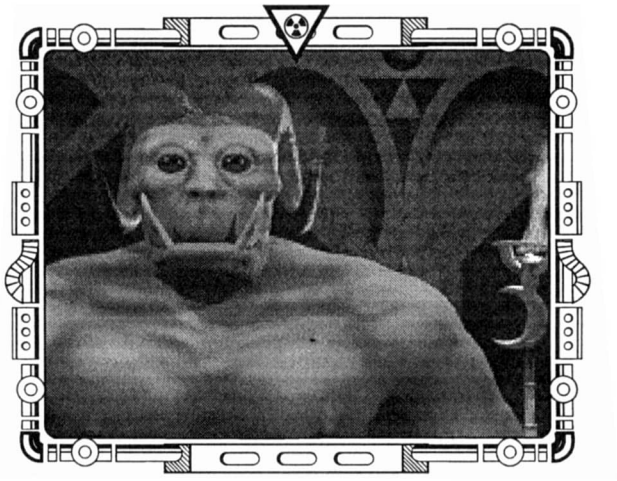
Имея высокоразвитое, хорошо образованное общество, ригелиане являются гордыми обладателями самой стабильной социальной структуры во вселенной. Их Конфедерация состоит их десяти независимых штатов, от каждого из которых посылается по три выборных представителя в Правительство Конфедерации на срок не более двух лет. Больше об их политической системе неизвестно практически ничего. Они стремятся максимально засекретить все стороны своей жизни, и именно по этой причине Федеральный Совет сомневается в их преданности интересам Федерации. Тем более, что ситуация осложняется благодаря так называемому "биологическому оружию". Являясь на словах ярыми противниками таких видов вооружений, они тем не менее зарабатывают огромные деньги на его производстве и реализации. И при этом еще обижаются на тех людей, которые заявляют, что ригелиане ведут политику, противоречащую интересам Федерации. Однако, за исключением изготовления биологического оружия, ригелиан не удалось уличить ни в одном конкретном действии, направленном против интересов Федерации. А на словах они, вступившие в Федерацию одними из последних, являются самыми горячими ее сторонниками. В конце концов, их секретность — это их внутреннее дело, а те слухи, которые ходят по поводу намерений ригелиан захватить власть во вселенной, являются не более чем слухами.

Что касается религии, то ригелиане не имеют даже представления о том, что это такое. Единственная параллель, которую здесь можно провести — это их неуемная тяга к знаниям, можно сказать, преклонение перед Знанием. И есть уверенность, что вскоре они придут к тому, что поистине либеральное общество не может быть таким закрытым.

Ригелиане изначально были плохими бойцами. И хотя технология искривления пространства дала их кораблям некоторое преимущество перед кораблями землян на ранних стадиях кофликта двух цивилизаций в древности, отсутствие представлений о военной стратегии и тактике трагически отразилось на их судьбе. В настоящее время они, конечно, выглядят детьми по сравнению с такими торговцами смертью, как Артемия и Браккатия. Но ригелиане постоянно учатся и уже достигли определенных успехов...

Браккатия

Браккатия является удивительной цивилизацией, в которой культура Бронзового Века с ее примитивизмом и прямолинейностью сочетается с наиболее прогрессивными технологиями 25-го века. Они ценят прямоту и честность во всех аспектах жизни и не прощают обмана. У браккатианцев никогда не было особых проблем с землянами, хотя некоторые стороны нашего образа жизни их изумляют. Есть одна тема, которая никогда не упоминается в их обществе — это тема наемников. Несмотря на гипертрофированное чувство собственного достоинства этой расы, меньшинство (причем значительное), услышав звон монет, забыло про свою честь и гордость. За это им пришлось заплатить тем, что от них навсегда отвернулись их сородичи.



Браккатиане - варвары XXV века.

Внешне браккатианцы очень массивные, высокие (часто более 3,5 метров роста) и физически крепкие гуманоиды. Первые земляне, столкнувшиеся с ними, докладывали, что они похожи на монстров из старых сказок. У них есть шикарные рога и хвосты (последние занимают очень важное место в религии браккатианцев). И до сих пор еще не утихают споры о том, есть ли у них копыта, т. к. браккатианцы постоянно носят обувь из синтетической кожи.

О браккатианских женщинах известно крайне мало, благодаря своего рода апартеиду, который существует в их обществе, но считается, что браккатианцы размножаются сексуальным путем. Их дети созревают довольно быстро и достигают совершеннолетия к двадцати годам. Средняя продолжительность жизни у браккатианцев примерно равна земной и достигает 110 лет. Однако, они сравнительно рано (примерно в 40 лет) подходят к порогу физической старости. Но, несмотря на общее одряхление организма, острый ум и здравый рассудок сохраняются у них до конца жизни.

Браккатианцы любят демонстрировать свои наивысшие достижения в архитектуре. Большие строения, богатые декорации и роскошный дизайн зданий можно встретить даже в негостеприимной пустыне Разломанных Планет. В их обществе чрезвычайно популярны полуритуальные спортивные соревнования и встречи кланов (это один из основных элементов их жизни), и место для их проведения имеется в каждой колонии.

Вообще говоря, Браккатия является второй из наиболее агрессивных цивилизаций в известной нам части вселенной. В их жестко-структурированном обществе женщины лишены всяких прав, а мужчины придерживаются строгой кастовой системы. Правительственная структура разрознена, а государство состоит из массы маленьких колоний, живущих более или менее независимо. Основу такой колонии составляет семейный клан, в состав которого входит 500 — 1000 особей. Каждая из колоний имеет Совет Старейшин (в него входят только мужчины), который и решает все основные вопросы общественной жизни. Центральным местом любой колонии является

Спортивный зал — церемониальное место, в котором молодые браккатианцы занимаются физическими упражнениями и общаются с мужчинами.

Браккатианцы не понимают политических тонкостей — они разговаривают только на языке силы и давят на своих оппонентов до последнего, и никогда не идут ни на какие уступки. В случае недостижения согласия, они, сочтя себя оскорбленными, начинают войну. Правда, они всегда держат свое слово, если вы убедили (заставили) их дать его вам.

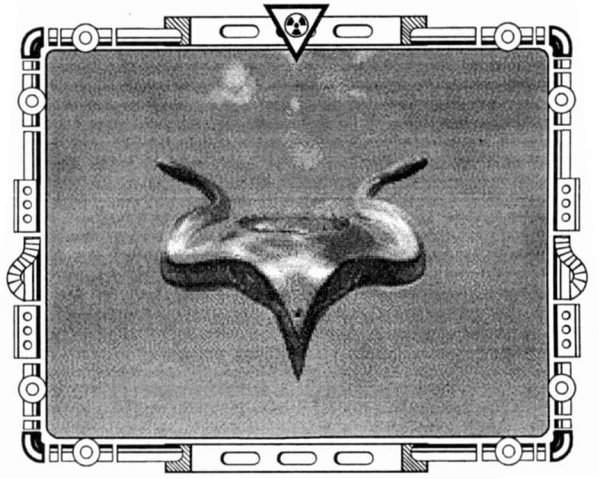
Детали религиозных верований и учений браккатианцев мало изучены (как, впрочем, и у большинства остальных цивилизаций). Известно, что они поклоняются Небесному Отцу и регулярно проводят различные священодействия. У браккатианцев нет религиозной иерархии как таковой, хотя в их обществе и существует класс, который можно сравнить с шаманами древности. В основном, это ушедшие в отставку воины, у которых обнаружены какие-то признаки святости, и которые, по мнению браккатианцев, могут общаться с божеством. Все ритуальные церемонии связаны у них с пищей и спортивными соревнованиями. Особое отношение у них к собственным хвостам. Это самый уязвимый орган в их организме, и браккатианцы считают, что именно в хвосте находится их душа. Поэтому он должен быть хорошо защищен и как следует украшен. (Заметим, что в бою они признают только два вида защитных доспехов — бронированный пояс и богато украшенный "вамбрэйс" для хвоста). Есть и еще одна особенность в этой пятой конечности, о которой браккатианцы стараются умалчивать — это орган, который дает им такое мощное оружие как психокинез. В бою один на один они могут одновременно нанести врагу и физический, и психический удары (пропустив психический удар, вы напрочь теряете способность соображать в течение довольно длительного времени). В древности это позволило браккатианской интеллигенции, которая обладает более длинными хвостами, чем средние браккатианцы, занять лидирующее место в обществе. И хотя само воздействие практически не ощущается на растоянии большем, чем несколько метров, психологический эффект от самого факта наличия этого страшного оружия не пропал даже после изобретения ружей.

Браккатианцы — бесстрашные воины, для которых не существует такого понятия, как отступление. Их оружие на данном этапе развития — самое обыкновенное и ничем не примечательное, но его очень-очень много. Их храбрость несомненна, но браккатианцы — плохие тактики и стратеги. Они предпочитают воевать одиночными кораблями и малыми флотами и используют самоубийственные методы ведения военных действий. Любимое оружие, которое они устанавливают на своих космических кораблях — ракеты класса воздух-земля. И в первую очередь они стараются перебить все население, а значит основная тяжесть их атак приходится на системы жизнеобеспечения. Браккатианцы любят говорить, что их обувь специально сшита так, чтобы было удобнее топтаться в ней по полуразрушенному Empire State Building (это у них такой юмор...). Но, хоть это и шутка, а если торговля идет плохо и не приносит достаточного дохода, они не раздумывая бросают в дело свой боевой флот.

Микотай

Очень умная и проницательная раса. Хотя они поддерживают отношения и торгуют со всеми цивилизациями, входящими в Федерацию, их цели и намерения никому толком не понятны. Некоторые думают, что они нашли общий язык с ригелианами. На самом же деле ситуация совсем другая, и единственное, объединяющее две эти расы — то, что они относятся свысока ко всем

другим обитателям Вселенной. В остальном эти две расы совершенно равнодушны друг к другу. Да и чему они могут научиться у других, если они лучше всех?



Невидимый микотай.

Никто не знает, как в действительности выглядят микотай (исключение составляют артемианцы, которые видят в более широком спектре, чем земляне и, предположительно, могут видеть микотай). Фактически, это бестелесная форма существования разумной материи. Их цивилизация очень давно занимается конструированием роботов, и им удалось создать "персональных роботов", которые считаются местом обитания микотай (а возможно, всего лишь управляются ими дистанционно), и которые используются этой расой для общения с представителями других цивилизаций. Каждый такой робот соответствует вкусам его обитателя, и нет двух одинаковых (хотя на взгляд среднего землянина все они выглядят совершенно одинаково). Каждый модуль оборудован миниатюрным анти-гравитационным устройством, секрет которого ни один из микотай не выдал бы даже под воздействием самых изысканных мучений (в конце концов и земляне, лучшие специалисты во Вселенной по части пыток, вынуждены были отступить). Благодаря этому модулю они парят в воздухе на уровне глаз своего собеседника. Общение с ними в значительной мере облегчается персональным переводчикам, автоматически настраивающимся на язык той расы, с которой они разговаривают. Единственная немеханическая часть "персонального робота" — окружающая его аура, которая переливается различными цветами в зависимости от настроения микотай. К сожалению, нам не известен ни способ размножения, ни средний срок их жизни (хотя из наблюдений можно сделать вывод, что живут они достаточно долго) — микотай не могут (или не хотят) ответить на эти вопросы из-за огромной пропасти в мировосприятии.

Здания, возводимые микотай, одним внешним видом выдают свое предназначение, вследствие чего их архитектура чрезвычайно разнообразна. Например, шахты в колониях микотай со стороны очень напоминают добываемую ими руду. А все здания на их родной планете выглядят легкими и воздушными — это элегантные кристаллические строения, которые используют атмосферные потоки для распространения вокруг себя чудесных звуков. Надо заметить, что микотай, будучи существами абстрактными и бестелесными, создают технику только для механической помощи себе и для фокусировки энергии своего разума. И как раз в этот момент они наиболее уязвимы — если нанести удар по предмету или зданию, на котором сосредоточены их мысленные усилия, микотай получают ментальные повреждения, сравнимые с физическими ранами у других рас.

Структура общества микотай практически неизвестна землянам. Это еще одна форма существования разумной материи, но их разум очень сильно отличается от разума землян. Музыка занимает чрезвычайно важное место в их жизни, и резкие звуки могут отвратить их от вас точно так же,

как и открытая агрессия. Они живут в своих колониях (социальная структура которых неизвестна) и большую часть времени проводят, сосредотачивая мысленные силы на достижении своих целей. Хотя микотай не являются оригинальными техниками, у них имеется ни с чем не сравнимая способность воровать чужие идеи и на их основе разрабатывать новые технологии.

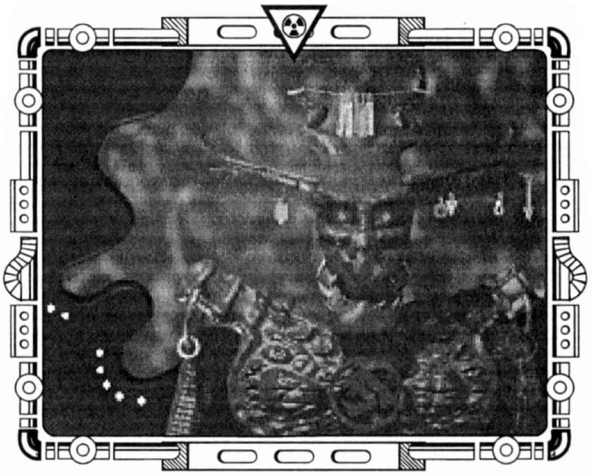
Микотай полностью аполитичны и предпочитают не тратить свои силы на подобные пустяки. Но когда им все же приходится расходовать свои мысленные ресурсы на политическую деятельность, они достигают прекрасных результатов. А на оскорбления и провокации обычно отвечают крайне жестоко. Этим странным существам свойственны вспышки гнева, когда они попадают в каверзные ситуации (правда, почти всегда есть возможность восстановить контроль над ситуацией, принеся свои извинения, если вы всего лишь нарушили какие-то аспекты их дипломатичекого протокола). Им также свойственны непредсказуемые приступы щедрости и великодушия. Изредка микотай выступают с критикой политики Федерации.

Последние исследования Теологического общества дают основания предполагать, что микотай верят в существование Великого Разума. Однако какие-либо подробности на этот счет отсутствуют. Одна из представительниц академических кругов микотай сделала попытку рассказать всем, как ее раса воспринимает жизнь, дать другим цивилизациям представление о мировосприятии микотай. Однако затея провалилась, так как слишком много терминов и понятий микотай отсутствуют в языках других рас.

Микотай не любят воевать, предпочитая коммерцию, и не слишком хорошо выглядят на поле битвы. Они лучшие шпионы во Вселенной (тяжело обнаружить в помещении духа, не так ли?), что, конечно, не приводит в восторг их партнеров. Однако в боевой тактике они являются полными дилетантами — обычно неожиданно атакуют двумя-тремя флотами одновременно или с короткими интервалами, и отступают, если с ходу не удалось добиться успеха. Их военную тактику очень хорошо описала Ха Нан Йо в своей работе "Ключи от Вселенной".

Артемия

Это древняя и самолюбивая раса воинов, готовая мирно сосуществовать с другими цивилизациями лишь до тех пор, пока им самим принадлежит львиная доля Галактики. Они производят и покупают только товары класса люкс, особенно их интересуют предметы искусства, хорошая еда и отличные вина. В земном понимании, они вместе с Ачэин являются стопроцентными "чужими", как их в древности представляли писатели-фантасты. Пространственный голод артемианцев, необходимость постоянно расширять свои границы, составляет очень серьезную проблему. Сами артемианцы прекрасно осознают это и делают попытки найти компромисс с



Артемианцы - прирожденные захватчики.

другими членами Федерации. Однако, даже когда все уже сказано, и устраивающий все стороны договор подписан, опасность агрессии с их стороны сохраняется, ведь в душе артемианцы по-прежнему остаются беспощадными завоевателями. Федеральный Совет прекрасно осознает потенциальную опасность, нависшую над всеми, и над решением этой проблемы работает специальный общественный комитет.

Внешне обитатели Артемии выглядят очень непривычно для человеческого глаза — они похожи на ходячие скелеты. В обычной жизни артемианцы и передвигаются и говорят очень медленно (у них очень глубокий и ритмичный голос), однако в бою они подобны молнии. На каждой руке у них четыре пальца-клешни и один большой палец. Артемианцы практически не носят одежды — они переносят гораздо больший разброс температур, чем люди. Хитин их панциря обычно украшен резьбой и татуировками, а через просверленные в нем дырки продеты цепочки и другие предметы. А если учесть, что подобных "украшений" масса, и расположены они на всех частях тела, да еще добавьте к ним пять-шесть колец и два-три браслета, и вы поймете, что производимый этим эффект ни в какое сравнение не идет с обычной человеческой татуировкой. Однако все украшения на панцире создаются не "от балды" — они отражают боевые заслуги артемианца и его место в обществе. Изредка можно встретить на панцире всего один рисунок (чаще всего демон или какой-нибудь другой священный образ) — это значит, что перед вами артемианец, занимающий одну из высших ступеней в обществе. Его обязанность — защищать молодежь в критических ситуациях.

У артемианцев всего один пол, и размножаются они, откладывая яйца. Инкубационный период составляет примерно месяц. Маленькие артемианцы выглядят как крошечные и прозрачные копии своих предков. Зрелость у них наступает приблизительно через четырнадцать лет, а общий срок жизни артемианцев в среднем равен примерно 85 земным годам, однако в пределе он уже подходит к 120 (пока такие случаи довольно редки).

В повседневной жизни артемианцы предпочитают, чтобы вещи, окружающие их, были (где это возможно) сделаны из металла. Они лучшие специалисты по металлообработке в Галактике и разработали немало новых сплавов, как декоративных, так и имеющих огромное технологическое значение. В архитектуре артемианцы предпочитают громоздкий стиль, при котором их строения хорошо защищены от внешних воздействий и при этом очень просторны внутри. Очень важно для них постоянное наличие свежей воды. Во-первых, это один из основных компонентов в производстве гнарша (желеобразная субстанция с привкусом креветок, которую артемианцы используют вместо пищи и воды). Во-вторых, очень большую роль в их жизни играет купание. Это один из наиболее частых религиозных ритуалов, к тому же артемианская физиология такова, что им приходится чрезвычайно пристально следить за своей гигиеной. В противном случае инородные тела и бактерии, оседающие в трещинах их тел, быстро приводят к очень опасным болезням.

Артемианское общество можно было бы назвать авторитарным в том смысле, что кому бы то ни было для того, чтобы поднять вопрос о правильности однажды принятого решения, нужны чрезвычайно веские основания. Однако каждый может принять участие в дискуссии в процессе принятия решения и внести свой вклад в конечный результат, после чего лидеры их общины проводят процедуру принятия закона (кстати, до сих пор непонятно, каким образом выбираются эти лидеры общин). Артемию с полным основанием можно назвать теократическим государством, т. к. религия занимает очень важное место в их жизни, а артемианские священники имеют ог-

ромное влияние в обществе. Регулярно проводятся массовые собрания, на которых обсуждаются наиболее актуальные вопросы, для этого в каждой колонии строится специальный зал. Население средней колонии составляет примерно две-три сотни взрослых особей, каждая(!) из которых живет в отдельном доме. Если еще учесть, что артемианцам необходимо большое количество различных зданий коммунального назначения, то не удивительно, что им постоянно не хватает жизненного пространства.

В политике Артемия придерживается известного принципа "разделяй и властвуй". Хотя в основном они терпимы к другим цивилизациям, не стоит забывать об их постоянных проблемах, связанных с необходимостью расширения жизненного пространства. Они очень дорожат своей честью и моментально начинают войну, если чувствуют себя уязвленными. Кроме того, артемианцы враждебно относятся к микотай (причины возникновения этого конфликта уже давно потерялись во мгле веков), чем можно попытаться воспользоваться в случае возникновения подходящей ситуации.

Как уже говорилось, религия играет в жизни Артемии очень большую роль (из других цивилизаций только ачэин придают ей такое же значение). Ритуальные мероприятия проводятся часто, в них вовлекается все население, и они имеют одновременно и социальное, и религиозное значение. У артемианцев несколько различных богов, хотя точно не известно, действительно ли это различные персонажи, или просто множество воплощений центральной фигуры их религии — Бога Луны Кирени. Ему посвящены ежемесячные ритуальные мероприятия плюс несколько сезонных праздников. Говорят, что когда-то церемонии сопровождались жертвоприношениями в честь Кирени. Неизвестно, правда ли это, но обоюдоострый жертвенный топор до сих пор играет значительную роль во многих ритуалах. Большую роль в духовной жизни артемианцев играет Сан'сквилл — священные животные, в которых по преданиям переселяются души убитых воинов. Они обитают только на планетах с низкой температурой. Эти животные, чем-то похожие на земных снежных барсов, только более крупные и с белой окраской меха, безобидны, если вы не спровоцируете их. Но тогда берегитесь, их шкура настолько прочна, что обычная пуля не пробивает ее, а нож и вовсе бесполезен. И даже в том случае, если вам удалось победить напавшего на вас Сан'сквилл, вы все равно попали в чрезвычайно опасную ситуацию, т. к. смертная казнь — это единственный вид наказания для того, кто осмелится убить хотя бы одного Сан'сквилл.

Артемианцы отважные, дерзкие и умелые воины, никогда не прекращающие битву до тех пор, пока есть хоть малейшая надежда на победу. Но они не теряют понапрасну силы и отступают, если видят, что им не добиться успеха. Артемианцы хорошие тактики и беспощадны к своим врагам, они ведут боевые действия предельно прагматично. Как и браккатианцы, они уважают храбрость, даже если это храбрость врага, и презирают трусость.

Мауна

Мауниды — отвратительные маленькие серые существа. Они опасны, когда их много, но ничего не представляют из себя по одиночке. Хотя внешне они являются полной противоположностью браккатианцев, их общество также предельно милитаристское, с жестким контролем правящей касты. Очень агрессивные, жестокие, стремящиеся не только к захвату новых территорий, а и к господству над всеми остальными цивилизациями Галактики. Большинство других рас опасаются Мауну и презирают ее обитателей. Но никто не относится к ним с такой ненавистью, как

артемианцы — между этими двумя цивилизациями издавна существует взаимная и смертельная вражда.

У маунидов серая морщинистая кожа и большой разрез глаз. Руки и ноги имеют привычный гуманоидный облик, но с очень короткими и толстыми пальцами (вся их техника сконструирована с учетом этой особенности). Вероятно, Создатель Вселенной обладал больным воображением и паршивым чувством юмора, раз ему удалось сделать таких уродов (как в физическом, так и в моральном плане).

Об их способе размножения ничего не известно, но плодятся мауниды еще быстрее, чем кролики. Средний срок жизни у них очень короткий, и обусловлено это в первую очередь отвратительной диетой, на которой сидит вся раса. Мауниды питаются хасчем (пророщенный искусственный протеин — противная зеленоватая кашица с тошнотворным вкусом), и Элита не тратит ни времени, ни денег на обогащение этого продукта витаминами. Возможно, их традиционно маленький рост и слишком ранний уход из активной жизни обусловлены именно плохим питанием.

Здания, возводимые маунидами, полностью лишены каких-либо эстетических достоинств. Они не стремятся к созданию комфорта, особенно когда речь идет о плебсе (впрочем, и Элита не злоупотребляет роскошью и удобствами). Уродливые бетонные блоки с полным отсутствием декораций являются прекрасной демонстрацией одного из основных принципов, которого придерживается Элита — все, что не имеет практического применения, вредно и аморально. Внимательный наблюдатель заметит также отсутствие у мунидов центров безопасности. Почему? Ответ прост: здесь не утруждают себя поиском доказательств вины, а расстреливают при первом подозрении или по первому доносу.

В обществе Мауны жесткая иерархическая система, при которой в руках у малочисленной Элиты сосредоточен полный контроль над остальным населением. Прекрасный пример представляют собой колонии, в которых добывают руду. Здесь вся власть принадлежит двум-трем боссам, которые должны отчитываться по каждому принятому решению перед руководством ближайшей густонаселенной планеты Мауны. Подобное положение вещей сложилось вскоре после Галактической войны. По разоренным планетам Мауны пронесся вихрь гражданской войны, которая закончилась (как это часто бывает) государственным переворотом, и к власти пришла милитаристски настроенная Элита. С тех пор, в возрасте трех лет все дети маунидов идут в военную школу, в которой получает образование примерно 95% населения. Их обучают ведению наступательных военных действий (обратите внимание, их не учат защищаться!), владению оружием и фанатичной преданности существующему на Мауне режиму ("Мы лучшие во Вселенной! Остальные должны или подчиниться, или умереть"). И еще один предмет, которому их учат — как плодить максимально много детей...

Элита набирается абсолютно из всех слоев общества. Каждый ребенок проходит минутный тест на пригодность и в случае положительного результата отправляется в Специальный Лагерь, где его учат не только обычным предметам. Идеологический материал вдалбливается в них с утроенной энергией, их учат презирать не только остальных обитателей вселенной, но и своих соплеменников, имеющих меньший чин. Кроме этого, будущая Элита изучает стратегию ведения военных действий или законы управления обществом (только один предмет из двух!). В общем, Мауна — это кошмарный гибрид античной Спарты и Советского Союза сталинской эпохи. Здесь всего два класса — Элита и все остальные. И между ними огромная пропасть. Представитель низшего класса не имеет пра-

ва даже заговорить на улице с представителем Элиты — наказанием за это является смертная казнь. Впрочем, это вообще единственный вид наказания, применяемый маунидами.

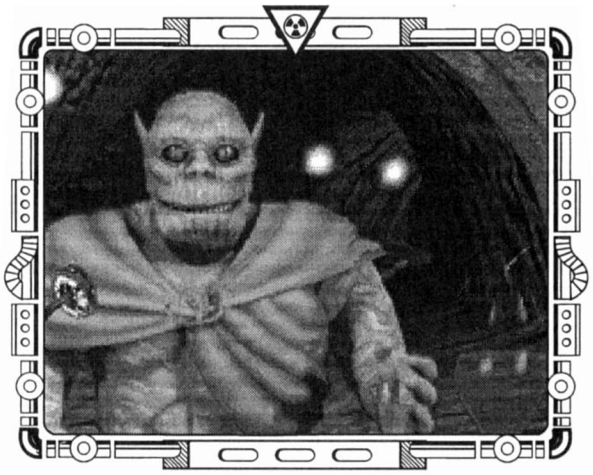
Политика и торговля — это прерогатива Элиты. Но они пользуются политикой только с целью обмана врагов, чтобы оттянуть время и накопить силы для нового удара, поэтому нет смысла вступать с маунидами в переговоры и заключать какие-либо соглашения.

Строго говоря, у Мауны нет такого понятия, как религия. Наиболее близким по значению является для них Закон Куба. В нем нет никакого понятия о богах, нет попыток объяснить историю возникновения Вселенной и т. д. Это свод законов, по которым должно развиваться общество маунидов. Только Элита имеет к нему доступ и то, только при стечении определенных обстоятельств. Право копировать содержание этой Книги и право вносить в нее изменения и дополнения принадлежит только наболее высокопоставленным членам Элиты Мауны.

На поле боя они чрезвычайно опасны — мауниды предпочитают атаковать неожиданно и превосходящими силами. Мауниды превзошли всех остальных обитателей Галактики в области создания новых видов вооружений. При помощи своего мощнейшего оружия они надеются завоевать власть над Вселенной, и им абсолютно наплевать на все законы и конвенции, принятые другими цивилизациями — кому не нравится их политика, могут жаловаться хоть Федерации, хоть Господу Богу...

Ачэин

Сообщество Ачэин является нестабильной федерацией, постоянно меняющей свой состав. Ачэин — лучшие торговцы во Вселенной, политика идет у них на втором месте, сразу после торговли, а войну они считают досадной потерей времени. По своему характеру Ачэин очень веселые, но резкие, и к тому же легендарные пьяницы. Это своего рода кочевое племя галактики, для которых путешествия, встречи с новыми разумными существами, возможность поговорить и поторговать с ними значат гораздо больше, нежели завоевание новых территорий. Ачэин удивительно общительны и даже прощают нанесенные им легкие оскорбления (но если вы серьезно заденете их, то можете не сомневаться, что они найдут способ отомстить вам). Им свойственна жуткая аморальность в погоне за прибылью — ачэин готовы торговать даже со своими злейшими врагами. Они считают, что, если ты смог заработать деньги на своем враге, то ты его унизил.



Манид это или ачэниец?

По физиологии наиболее близким земным эквивалентом являются орангутанги. У ачэин нет меха, но их кожа покрыта яркими пятнами. Их рост примерно 173 см, хотя они будут гораздо выше, если вытянутся (у ачэин кривые ноги, плюс они обычно горбятся). У них длинные и сильные руки, овальные лица, с практически полным отсутствием носа (лишь пара ноздрей

на небольшой шишечке), большой рот с очень тонкими губами и массой крошечных зубов, феноменально длинный язык (о котором ходит немало шуток), маленькие и невероятно ловкие ладони, по шесть пальцев на каждой руке и по пять пальцев на каждой ноге.

По последним данным, у ачэин насчитывается по меньшей мере четыре пола, поэтому процесс воспроизводства — мероприятие долгое и сложное. У них нет явных различий между полами. В глазах землян некоторые из них выглядят более "мужественными" или более "женственными", но на основании этого нельзя делать какие-либо окончательные выводы. Это единственная раса во Вселенной, у которой никогда не было сексуальных предрассудков и половой дискриминации, и им совершенно непонятно, почему подобные "позорные" (это точка зрения Ачэин, а отнюдь не авторов) явления наблюдаются у других разумных существ. Средний срок жизни у них около 50 земных лет, и к смерти Ачэин относятся с редким цинизмом. Им неоднократно предлагали оплатить проведение исследований, результатом которых стало бы изобретение лекарства, продлевающего им жизнь, но они всегда отказывались. Немалую роль в столь раннем уходе из жизни играет и фактор пьянства. Их шахтеры по этому показателю давно впереди всей Вселенной — они способны приготовить самогон, не имея в своем распоряжении ничего, кроме одного-двух простейших ингредиентов.

Внешне здания, возводимые ачэин, имеют изогнутые форму и украшены куполами. Изнутри бросается в глаза беспорядочное расположение богато обставленных комнат, длинные туннели с низкими потолками и обилие всевозможных преметов роскоши. Их дома (с точки зрения землян) выглядят вульгарно, но при этом очень комфортабельны.

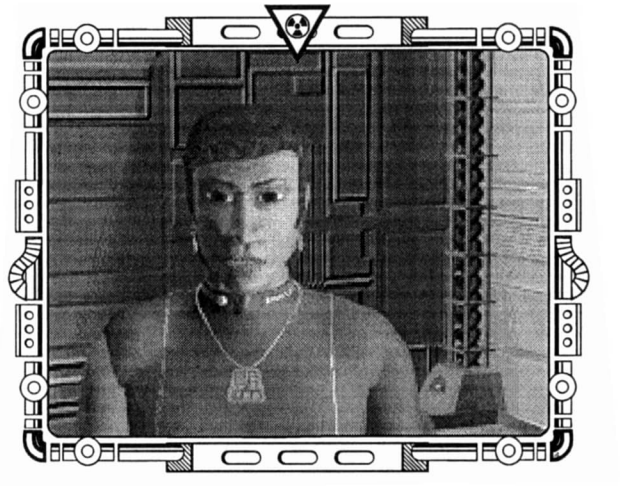
Все ачэин принимают активное участие в общественной жизни. Их молодежь многочисленна и живет среди остальных членов общества, все присматривают за ними, и ни у кого не возникает мысли навредить им. Общественная структура предельно свободная, каждая колония управляется "как Бог на душу положит". Есть предположение, что Ачэин обладают телепатией. Если это правда, то вполне объясняет их отличную информированность о положении на рынке, а также то, что после принятия, их законы никогда не подвергаются критике и устраивают абсолютно всех.

Ачэин — специалисты по политическим интригам. При проведении переговоров они практически всегда добиваются того, что им нужно, а если они выступают посредниками, то в 90% случаев умудряются уговорить враждующие стороны прийти к согласию (да еще и заработать на этом деньги!).

Как можно догадаться, в вероучении Ачэин отражен опыт расы кочевников-торговцев. Существует масса различных ветвей веры, но суть везде одна. Ачэин верят в существовании во Вселенной направляющей силы. Они не персонализируют ее и не придают ей облик божества (как, например, артемианцы), хотя в их мифологии и в устных преданиях полно всяких героев (например, Нова Рат, укравший огонь во время вспышки звезды). Раз у них нет богов, значит нет и храмов. Зато есть такое понятие, как "священный астероид". Критерии, по которым они отбирают такие астероиды, неизвестны. Замечено лишь то, что в основном они маленькие, с длинной эллиптической орбитой и всегда богаты залежами полезных ископаемых.

Ачэин — великолепные торговцы, отличные политики, но очень плохие солдаты. Однако если проблему не удается решить мирным путем, они, не долго думая, покупают браккатианских наемников — а это уже серьезная сила.

Человечество



Будущие властители Вселенной.

Относительно молодая цивилизация, впервые заявившая о своем присутствии в Галактике лишь на исходе 23 века. Заявкой послужило нашествие огромной орды космических кораблей никому не известной расы гуманоидов на весь восточный сектор пространства, а также полное истребление достаточно мирной и не слишком высокоразвитой цивилизации Эллатов. После этого правительство Федерации всерьез задумалось над происходящим (оказывается, они еще не разучились думать!) и было вынужденно послать треть объединенных сил безопасности на восстановление законности в регионе. К серьезному конфликту это, однако, не привело, поскольку земляне быстро сориентировались в изменившейся обстановке и практически без потерь отступили с выжженных планет на свои укрепленные позиции. Около двадцати лет в Федерации шли ожесточенные споры о том, признавать или нет новую цивилизацию равноправным партнером, пока наконец сами земляне не выступили с достаточно категоричными, но приемлемыми требованиями относительно их политического и межрасового статуса. Предложения мирного сосуществования и сотрудничества были приняты, и земляне начали наращивать свой потенциал, пользуясь уже исключительно своими деловыми качествами и торговой хваткой. Однако, в самом деле, разве в этом их предназначение?

Внешностью земляне будущего повторяют героев раннего Р. Бредбери, разве что они немного менее смуглы и чуть более раскованны. Характерными чертами каждого отдельного индивидуума является бьющая через край энергия и завуалированное уважение к силе. Недостаток физических данных (средний рост 180 см, максимальная скорость передвижения 10 м/с) компенсируется у них феноменальной способностью приспосабливаться к различным условиям окружающей среды с помощью различных механизмов и автоматов. Например, земляне способны осваивать планеты с криогенной атмосферой и даже строить колонии в местах постоянного магматического извержения. К слову сказать, край восточного сектора, откуда изначально появилась эта форма разума, когда-то считался именно непригодным для жизни, почему и остался без контроля со стороны Федерации. Земляне обладают не слишком выдающимися способностями по восприятию окружающего мира — диапазон частот слышимых ими звуков на удивление мал, а зрение, через которое, как известно, мозг получает 90% информации, вообще похоже на учебную модель, сделанную студентом-недоучкой. Однако, надо отдать землянам должное, они на редкость продуктивно и целенаправленно используют все возможности своего организма.

Процесс воспроизводства землян овеян множеством слухов и легенд. Официальная версия заключается в том, что землян доставляет в бренный мир некая длинноногая птица, именуемая "аист" (по другим источникам — "цапель"), который в свою очередь находит их в капусте.

Немного неясным остается, в таком случае, факт почти полного контроля над воспроизводством населения и ограничение обвального прироста популяции землян — ведь поиск дело случайное и не всегда прогнозируется. Возможно, что сообразительные земляне научились управлять своими "аистами" и иногда гоняют их вхолостую — не для воспроизводства себе подобных, а исключительно для удовольствия. При такой сложной взаимоствязи между имеющимся и планируемым населением, у землян, ко всему прочему, еще и существует четкое разделение на два пола. Помимо некоторых физиологических особенностей, земные женщины, в отличие от мужчин, более эмоциональны, терпимы к проявлению чужой воли, и способны фантастически быстро истратить любую сумму денег неизвестно на что. Мужчин характеризует категоричность суждений, они лучше приспосабливаются к окружающим условиям за счет осмысленности и последовательности своих действий. Семья обычно состоит из одного мужчины, одной женщины и какого-то количества детей (от одного до двадцати восьми).

Земная архитектура воспитана на исторических сооружениях планетарного периода, однако на нынешний момент переживает этап возрождения. Повсеместно в строительстве начинают применяться полимерные кристаллы высокоэрегированных реактопластов и пленочные стекла с цветными прозрачками, позволяющие экономить до трети вырабатываемой энергии. Внешние контуры зданий и сооружений начинают принимать более плавные очертания. В первую очередь при проектировании преследуются цели более интенсивного и полного использования конструкторских разработок, а уж потом учитываются всякого рода эстетические требования. Существует общее правило, по которому очень легко отличить здание, построенное землянами, оно обязательно имеет глубокий подвал с запасом провианта, воды и воздуха, а также набором инструкций по гражданской обороне.

Структура общественного устройства землян, в силу легкости выполнения гражданских прав отдельными индивидуумами, достаточно стабильна. Официальным управляющим органом является Совет, демократические выборы в который происходят каждые 22,5 года. Совет располагается на материнской планете в восточном секторе и полностью контролирует немногим более сотни миров. Остальные поселения землян достаточно независимы и лишь изредка вступают в контакт с Советом (в основном это происходит во время войн). Например, в случае успешной кампании считается уместным отдать часть захваченных материальных ценностей в распоряжение Совета (это действие называется "заплатить налог"). При неожиданной агрессии со стороны других цивилизаций можно попросить помощи у Совета, который является координатором ведения военных действий.

Политическая деятельность землян достаточно разнообразна, но всегда подчинена единой цели — достижению главенствующего положения в Галактике. Вся дипломатическая деятельность землян строго засекречена. Они редко нарушают принятые на себя обязательства, но могут напасть на бывшего партнера уже на следующий день после истечения срока действия договора. Земляне умеют скрывать чувства и никогда не простят оскорбление или проявление неуважения. А тот, кто рискнет открыто выступить против них, достоин почетного права умереть вне очереди — спецслужбы землян имеют "очень длинные руки".

Религия в жизни землян не играет той роли, которая была присуща ей в планетарный период развития этой расы. Тогда разногласия между различными религиозными теориями были серьезным поводом для кровопролитнейших войн. Теперь же, когда у землян полно внешних врагов

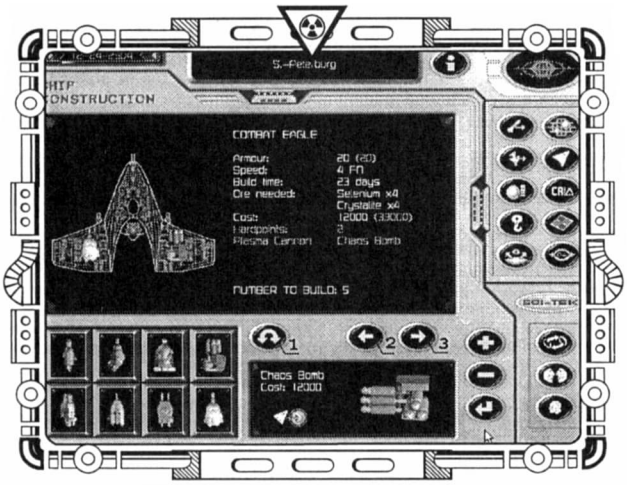
(а также кандидатов на звание врага), о религии временно забыли. Но в повседневной жизни этой расы до сих пор отчетливо проявляются моменты, связанные с ритуальными действиями предков, а почти все праздники своими корнями уходят к религиозным торжествам. Хотя вряд ли кто из землян сможет сейчас объяснить, почему в течение более чем двадцати столетий большая часть планеты с помпой отмечала день рождения человека по имени Иисус Христос.

На войне земляне являются исключительной расой в том смысле, что они изначально, можно сказать, генетически, настроены на уничтожение других, однако довольно успешно скрывают это. Довольно дико звучит тот факт, что уже до освоения космического пространства земляне несли в себе идею уничтожения и культивировали ее на родной планете, массово истребляя себе подобных! Благодаря такому смертельному тренингу у выжившей части населения выработались своего рода рефлексы по выживанию в экстремальных условиях, и появилась еще большая тяга к разрушению. Окончательно оставить идею самоистребления помог технический прогресс — земляне вышли в космос, и обнаружили там другие формы разумной жизни. Эти инородные существа однозначно воспринимались ими как потенциальная угроза, и к ним могло быть применено только правило упреждающего удара (а еще лучше, парочки упреждающих ударов). В отличие от артемианцев во время боевых операций земляне не стараются завоевать для потомков новое жизненное пространство — их цель — тотальное уничтожение врага (зачастую вместе с планетами). Сильными сторонами землян является их хладнокровие, способность правильно оценивать собственные силы и, главное, умение выжидать. Именно поэтому они временно прекратили боевые действия, и в настоящий момент копят силы. Как только они будут готовы, никто не сможет остановить их боевые корабли, несущие на своих крыльях смерть и разрушение...

Основные принципы игры

Итак, вам предстоит покорить Область Разрушенных Планет. Для этого необходимо много-много мощных космических кораблей и ракет, которые, естественно, стоят денег. Деньги предстоит заработать, продавая руду. Но... руду еще надо добыть. Для решения этой простой с виду задачи необходимо колонизировать как можно больше астероидов. Само собой, колонистов, которые будут добывать для вас полезные ископаемые, строить корабли и ракеты, надо обеспечить всем самым необходимым: пищей, водой и воздухом, а также защитить их от повышенной радиации. Чтобы заводы и фабрики могли нормально функционировать, придется дать им нужное количество энергии.

Насколько успешно вы управляете конкретной колонией, можно помотреть на панели статистической информации по колонии. Чтобы вызвать эту панель на экран, достаточно щелкнуть левой кнопкой мыши по изображению одного из следующих зданий: База, Жилые Помещения, Жилой Блок, Радиационный Фильтр, Центр Контроля Окружающей Среды, Воздушный Процессор, Гидропонная Фабрика, Гидрофабрика (более подробное описание этих сооружений смотрите в главе IV.1). Итак, у вас на экране будет следующая информация: **Production** — суточное производство энергии, воздуха, продуктов питания и воды, **Usage** — месячный расход, **Surplus** — запас, **Radiation** — уровень радиации на астероиде. Данные по населению колонии расположены в самом низу панели: **Current** —количество колонистов, **Max** — обеспеченность людей жилыми



Конструировать оружие не менее интересно, чем применять.

помещениями, **Surplus** — количество безработных.

В окно **Supervisor** помещается фотография управляющего данной колонией (если таковой имеется). Вы можете поменять управляющего, если он вас не устраивает, нажав на верхнюю кнопку (**Change Colony Supervisor**). Чтобы переименовать астероид, нажмите на вторую сверху кнопку (**Rename Asteroid**).

Последнее окно — **Security** — безопасность жизни на астероиде, проще говоря, уровень преступности. Не допускайте возникновения астероидов с низким уровнем морали (**Low Morale**).

В случае нехватки энергии, всегда можно посмотреть, какие именно здания отключены от энергосетей. Для этого щелкните левой кнопкой мыши по изображению Аккумуляторной Станции или по любому энергодобывающему сооружению (Солнечная Панель, Солнечный Генератор и т. д.) Зеленым цветом на появившейся панели энергообеспечения колонии написаны нормально функционирующие сооружения.

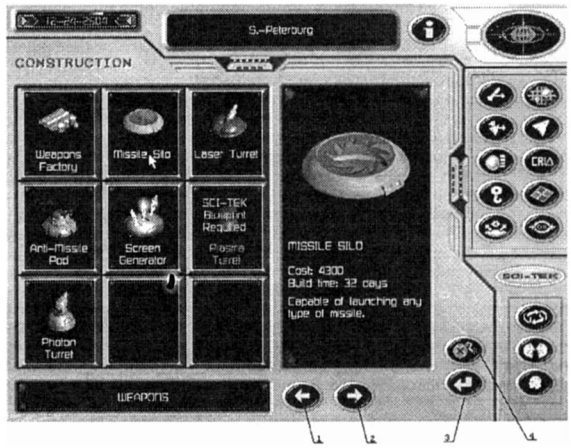
Строительство колонии

В начале игры вы обладаете очень немногим: База (**C.P.U.**), один Транспорт (**Transporter**) и небольшая сумма денег (пусть вас не вводит в заблуждение количество нулей — трат предстоит очень-очень много). Надо построить на астероиде колонию, которая станет вашим первым шагом к покорению этого сектора галактики.

Для начала, неплохо бы выделить некоторую сумму денег на осуществление этой великой цели. Все деньги, полученные вами изначально от ТетраКорп, а в будущем — вырученные от продажи руды и от прочих торговых операций, поступают в основной фонд, а уже потом могут быть распределены по четырем другим фондам: строительному, транспортному, ракетному и персональному. Что касается трат, то деньги на все приобретения на черном рынке и в **SCI-TEK** берутся из основного фонда, из строительного фонда финансируются все строительные операции на ваших астероидах, из транспортного фонда деньги поступают на строительство космических кораблей, космических доков и спутников-шпионов. На деньги из ракетного фонда строятся ракеты, а из персонального проводится оплата наемных служащих (управляющих колониями, секретных агентов и т. д.).

Итак, перейдите в режим "Астероид" и нажмите указателем мыши кнопку "Финансы". После того, как на основной панели появится финансовая информация, давайте сделаем паузу и внимательно рассмотрим ее. Верхнюю часть основной панели занимает график расходов за последние несколько месяцев (в самом начале игры он девственно чист, но в дальнейшем может оказаться полезен, чтобы контролировать деятельность наблюдателей за колониями).

На этом графике разными цветами показано состояние всех фондов. Ниже находятся пять ползунков: **Money** — основной фонд, **Construction** — строительный фонд, **Vehicles** — транспортный фонд, **Missiles** —ракетный фонд, **Personnel** — персональный фонд. Наведите указатель мыши на ползунок (граница между закрашенной и незакрашенной частью) и протащите ее вправо (перекачивание средств в данный фонд) или влево (возврат денег в основной фонд). Поэкспериментировав таким образом, перечислите в строительный фонд примерно 300.000 (все остальные деньги оставьте пока в основном фонде) и нажмите кнопку BackSpace (либо указателем мыши на основной панели, либо клавишу BackSpace на клавиатуре). Снова появилось изображение поверхности астероида — вот теперь можно что-нибудь и построить.



Приступим к строительству колонии.

Нажмите указателем мыши на кнопку "Строительство". На основной панели появятся кнопки с изображением зданий, которые можно построить. Все возможные постройки разделены на шесть категорий: социальные структуры (**Personnel Support**), системы жизнеобеспечения (**Environment**), энергия (**Power**), буровое оборудование (**Mining**), оружие (**Weapons**), прочее (**Miscellaneous**). Название активной категории написано в самом низу экрана. Смена категорий осуществляется нажатием указателя мыши на кнопки с изображением стрелочек вправо (2) и влево (1). Если нажать указателем мыши на кнопку с изображением какой-нибудь структуры, она становится активной, и в информационном окне справа появляется ее изображение, краткая характеристика, цена и время постройки. Обратите внимание, что на некоторых кнопках имеется надпись "**SCI-TEK Blueprint Required**", и изображенные на них структуры никак не удается сделать активными. Это значит, что вам необходимо закупить в **SCI-TEK** конструкторскую документацию на соответствующее оборудование, и только после того, как Федеральный Транспорт доставит ее вам, вы сможете построить эти структуры. Чтобы построить активную структуру, нажмите кнопку BackSpace (3), установите здание на поверхности астероида так, как вам хочется, и щелкните левой кнопкой мыши для начала строительства или правой кнопкой мыши для отмены режима постройки. Для более аккуратного использования полезной площади поверхности астероида, нажмите кнопку "Тактический просмотр поверхности" на панели управления перед тем, как начинать строительство.

Рекомендация: Стройте здания вплотную друг к другу. Так их будет гораздо проще накрыть защитным экраном.

Если в строительном фонде не хватает денег, вы получите соответствующее сообщение. И до тех пор, пока туда не будет переведена соответствующая сумма, дальнейшее строительство невозможно.

В строительном меню есть еще одна кнопка, о которой мы еще не упомянули — это кнопка с изображением бомбочки (4) — "Уничтожить" (**Destroy**). Она предназначена для уничтожения ненужных структур (например, Шахт, когда все полезные ископаемые уже вычерпаны из недр астероида) и освобождения полезной площади. Нажмите ее, наведите указатель мыши (который примет форму мишени) на ненужный объект и щелкните левой кнопкой мыши. БА-БАХ! И нет здания... Если передумали взрывать милые сердцу строения, щелкните правой кнопкой мыши.

Для нормального развития колонии вам предстоит немало построить в самом начале игры: Жилые Помещения (**Living Quarters**), Радиационный Фильтр (**Radiation Filter**), Систему Контроля Жизнеобеспечения (**Environment Control**), Аккумуляторную Станцию (**Power Store**), несколько Солнечных Панелей или Солнечных Генераторов (**Solar Panel** или **Solar Generator**), Сырьевой Комплекс или Сырьевую Башню (**Storage Facility** или **Storage Tower**), несколько Шахт и Шахт Глубокого Бурения (**Mine** и **Deep Bore Mine**), Фабрику Вооружений (**Weapons Factory**), Сенсорный Блок (**Sensor Array**), Командный Центр (**Comand Center**), Верфь (**Ship Yard**), Посадочную Площадку (**Landing Pad**). Не слабо, да? И это только начало... Ведь необходимо постоянно следить за правильным развитием колонии.

Более подробная информация по всем и в том числе вышеперечисленным зданиям и сооружениям находится в главе "Стандартные обьекты".

Строительство космических кораблей

Для постройки малых космических кораблей необходимо иметь Фабрику Вооружений и Верфь. На первой делаются разного рода пушки, бомбы и устройства, создающие защитные поля, а на Верфи строятся сами корабли. Кроме этого, нужно иметь деньги в транспортном фонде и запас руды (она расходуется в процессе строительства).

Щелкните левой кнопкой мыши по изображению Верфи, и вы увидите, что строится в данный момент, и какие заказы ждут своей очереди. Если это ваша первая попытка построить космический корабль, то, естественно, "никто ничего не строит и пока не собирается". Но, тем не менее, стоит объяснить назначение кнопок на обновленной основной панели. Кнопка с изображением черепа (отмена) — убрать последний элемент из списка заказов, кнопка с гаечным ключом (построить) — сформировать заказ на строительство, **Return** — выйти из этого меню.

Можно отменить заказ на строительство корабля только ДО начала его выполнения. Нельзя прервать работу, если она уже началась.

Кроме того, поверх строящегося корабля написан срок, оставшийся до завершения работ, или, если работа остановлена, то причина этой остановки (нехватка денег в транспортном фонде, нехватка руды или нехватка рабочих).

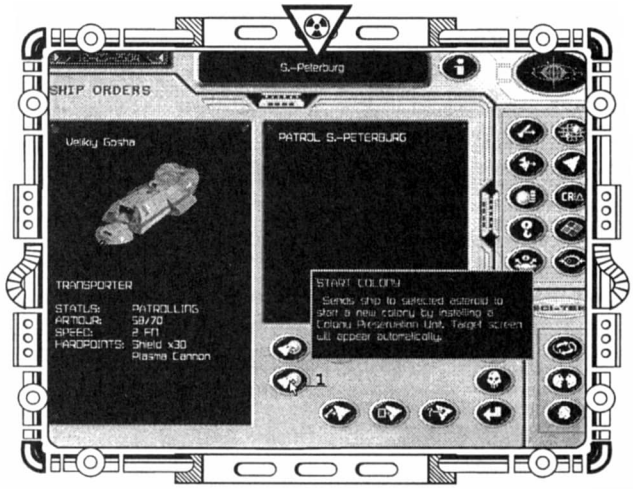
Нажимаем кнопку "построить" и оказываемся в меню формирования заказов. На Верфи можно построить малые корабли трех основных типов: Истребитель (**Assault Fighter**), Штурмовик (**Combat Eagle**) и Разведчик (**Scoutship**). Нажимая указателем мыши на кнопки с изображением стрелочек вправо (3) и влево (2), можно менять тип корабля. Любой корабль имеет один или несколько оружейных слотов — мест для крепления вооружения или защитных устройств. На

чертеже корабля они нарисованы в виде красных перечеркнутых прямоугольников. Справа от чертежа написаны все технические характеристики корабля, количество необходимой на его постройку руды и его стоимость. Теперь надо выбрать оружие, которое мы хотим установить на корабле. Для этого щелкните указателем мыши по кнопке с изображением нужного вооружения (два ряда кнопок внизу слева) — изображение выбранного вами объекта тут же появится в маленьком окне справа, там же будет написано его название, цена и пиктограмма назначения (атака астероидов, атака кораблей противника или создание защитного поля вокруг вашего корабля). Как только вы выбрали оружие, щелкните левой кнопкой мыши по оружейному слоту, в который хотите его установить — изображение корабля дополнилось изображением пушки (или еще чего-нибудь). Если вы передумали, повторный щелчок левой кнопкой мыши по оружейному слоту отменит выбор. Имейте в виду, что на один корабль, если у него несколько оружейных слотов (например, у Истребителя их два), можно устанавливать одновременно разные виды оружия. Кнопка с изображением дуги (1) служит для переключения между атакующими и защитными комплексами. На некоторых видах средств защиты написано "**SCI-TEK**" — это значит, что для их постройки необходимо приобрести у **SCI-TEK** конструкторскую документацию.

Рекомендация: как только у вас появится возможность строить малые корабли, тут же начинайте строительство Разведчиков. Они крайне необходимы для разведки новых астероидов. Новые астероиды— это новая руда, а руда— это флот и деньги. И чем быстрее вы начнете, тем лучше.

Как только вы определились с типами кораблей для постройки, отрегулируйте объем заказа (количество кораблей каждого типа) при помощи кнопок с изображение плюса (увеличить заказ на единицу) и минуса (уменьшить заказ на единицу) и нажмите **Return** для выхода из Меню формирования заказов. И еще раз **Return** для возврата в режим "Астероид".

Так, с маленькими космическими кораблями все понятно. А как быть с большими? Откуда они берутся? Оказывается, их тоже можно строить, но не на верфи, а в висящем над астероидом Космическом Доке. Проблема только одна — для начала необходимо построить сам док. Это прерогатива Командного Центра (его-то вы не забыли построить?) Перед началом строительства стоит убедиться в наличии крупной суммы денег в транспортном фонде (Док без учета оружия стоит 150.000), а также в том, что у вас на складе сырья есть 15 ед. Драгониума и 10 ед. Битаниума, которые необходимы для постройки дока. Последнее элементарно — щелкните левой кнопкой мыши по изображения Сырьевого Комплекса или Сырьевой Башни. Есть руда? Отлично. Начинаем строительство Космического Дока.



Не выбрасывайте деньги в космос.

Щелкните левой кнопкой мыши по изображению Командного Центра. На основной панели появятся цены на руду, время до прибытия Федерального Транспорта и, главное для нас в этот момент, правое нижнее окно — состояние Космического Дока. Сейчас очень трудно определить его состояние по той простой причине, что его нет. Но ничего страшного, зато мы прямо сейчас можем его построить. Нажимаем кнопку с изображением гаечного ключа и попадаем в уже знакомое нам меню формирования заказов. Обвешиваем будущий док всевозможным вооружением (у него целых четыре оружейных слота) и нажимаем **Return**. Через 110 дней, если вы не потратите выделенные на док деньги и руду, золотой ключик от Вселенной будет у вас в кармане.

После завершения строительства можно приступать к формированию "Непобедимой Армады". Нажимаете указателем мыши кнопку "Просмотр орбиты" на панели управления и щелкаете левой кнопкой мыши по изображению дока. Все остальные действия точно такие же, как и при постройке малых кораблей. Только требуется больше денег, больше руды, больше времени... Но самая главная неприятность состоит в том, что ТетраКорп снабдил вас документацией только на Транспорт (**Transporter**) и космический Эсминец (**Destroyer**). И только их вы пока в состоянии построить. Документацию на другие корабли, в том числе на любимые Командные Крейсера, надо закупать в **SCI-TEK**. А стоит она о-го-го! Но это не трагедия — было бы здоровье, а остальное купим...

Колонизация новых астероидов

Для того, чтобы расширить колонию, необходимо сразу несколько вещей: Фабрика Вооружений, Верфь, Посадочная Площадка (первые две для постройки кораблей-разведчиков, а последняя является входом в подземный ангар и служит для дозаправки и большей безопасности малых кораблей в "свободное от основной работы время").

Как только у вас появились первые Разведчики, пора приступать к поиску других астероидов. Нажмите указателем мыши кнопку "Список кораблей" (или щелкните левой кнопкой мыши по Посадочной Площадке).

Сам список кораблей состоит из трех страниц, на каждой из которых — сведения по космическим кораблям определенного типа, базирующихся на данном астероиде. Первая страница — малые корабли — Истребители, Штурмовики, Разведчики; вторая — боевые корабли — Эсминцы, Терминаторы, Космические Линкоры; третья — большие корабли, способные перевозить грузы, ракеты и малые корабли — Транспорты и Командные Крейсера. Выберем из них первую, на которой в самом низу находятся необходимые в данный момент Разведчики. Если квадрат с изображением корабля закрашен красным цветом, значит сам корабль находится в ангаре. Щелчок левой кнопкой мыши по этому квадрату делает корабль активным, и вокруг него появляется голубая рамка. Повторный щелчок левой кнопкой мыши — и корабль перестает быть активным. На экране слева нарисовано изображение, а также написаны основные характеристики и выполняемый приказ того из кораблей, изображение которого постоянно мигает. Кроме того, на основной панели находится несколько кнопок. Кнопка с изображением черепа — сделать все корабли неактивными, кнопка с изображением дуги — перелистнуть страницу списка кораблей, кнопка **Return** — вернуться в режим "Астероид", и три кнопки находятся в нижнем левом углу экрана. Это кнопки "Отдать приказ" (переход в меню постановки задачи, где в зависимости от типа активного корабля ему можно отдать приказ), "Вылететь из ангара" и "Приземлиться в ангар" (последние две только для малых кораблей).

Итак, сделайте активным одного из Разведчиков и нажмите кнопку "Отдать приказ". На основной панели появится меню постановки задачи. Тип корабля определяет круг приказов, которые вы можете ему отдать. Давайте быстро пробежимся по тем функциям, которые по силам нашим Разведчикам. (Соответствующие им кнопки расположены слева направо, сверху вниз. Если сомневаетесь, нажмите Left Ctrl и наведите указатель мыши на кнопку — в рамке появится ее название).

Go To Asteroid (перелететь на астероид) — послать корабль на какой-нибудь астероид. Экран выбора места назначения появится автоматически.

Join Fleet (войти в состав флота) — выбрать флот и присоединить к нему данный корабль.

Join Cruiser (погрузиться в крейсер) — выбрать Командный Крейсер и загрузить в него Разведчика.

Далее идут уже знакомые нам "Вылететь из ангара" и "Приземлиться в ангар".

Scout for Asteroids (разведка новых астероидов) — разведка астероидов. Вот оно! Осталось научиться этим пользоваться.

Prospect (геологоразведка астероида) — отправить Разведчика к уже обнаруженному астероиду для проведения геологоразведки.

Cancel Order (отменить приказ) — отменить последний приказ, данный кораблю. В принципе, любому кораблю можно отдавать до трех приказов одновременно. Они помещаются в память и выполняются по очереди. Однако не рекомендуется это делать, особенно, когда речь идет не о маленьком и дешевом Разведчике, а о более серьезных кораблях — ситуация в Галактике меняется ежедневно, вы можете забыть отменить устаревший приказ и отправите корабль прямо в лапы врага.

Return — покинуть меню постановки задачи.

Нам позарез нужны новые астероиды, поэтому смело нажимайте кнопку "Разведка новых астероидов". Появляется экран выбора места назначения. Большая красная окружность ограничивает пространство, до которого способен добраться наш Разведчик. Наведите указатель мыши (в виде мишени) на любой из секторов внутри окружности. Только имейте в виду, что очень хотелось бы, чтобы он вернулся, поэтому не выбирайте очень далекий сектор. Теперь щелкните левой кнопкой мыши. Диаметр окружности существенно уменьшился, теперь в него входят те сектора, до которых может долететь Разведчик ПОСЛЕ того, как он побывает в выбранном вами секторе. Проконтролируйте, чтобы ваш астероид попал внутрь этой окружности, если, конечно, вы не планируете потерять корабль. Нажмите **Return** для выхода в Меню постановки задач, снова **Return**, чтобы вернуться к списку кораблей, и опять **Return** для возврата в режим "Астероид".

Открывается подземный ангар, слышится гул турбин... Разведчик улетел.

Теперь вопрос: вы уже приобрели в **SCI-TEK** документацию на Устройство Дальней Связи (**Long Range Transmitter**)? Если да, то не придется ждать, пока вернется корабль, чтобы узнать результат поисков. Между прочим, разведка проводится не только в месте назначения, но и во всех других секторах, которые встречаются по пути.

Частенько новые астероиды находятся сами собой, когда попадают в поле действия радаров уже колонизированных вами астероидов (чтобы увеличить это поле рекомендуется строить на астероидах Сенсорные Блоки или закупить в **SCI-TEK** документацию на Усовершенствованные Сенсоры). Но, возможно, Разведчикам придется сделать немало вылетов, прежде чем удастся обнаружить хотя бы один новый астероид (это зависит от установленной вами в стартовом меню плотности астероидов).

И вот, наконец-то, желанная находка! В окне сообщений появилась информация о том, что Разведчик представил доклад, а в сводке содержание этого доклада: "Найден новый астероид в секторе..." Теперь не помешает проверить его на предмет наличия там полезных ископаемых. Правда, в начале игры этот момент можно опустить, т.к. на всех астероидах имеются залежи полезных ископаемых. Другое дело, когда прошел уже не один год с начала освоения этого уголка Галактики — тут очень может быть, что кто-нибудь из ваших конкурентов уже побывал на этом астероиде, выкачал из него все запасы руды, а потом уничтожил следы своей жизнедеятельности. Строить колонию на таком бесполезном куске горной породы, который шляется по космическим просторам, и тратить на это свои деньги вовсе не обязательно. Правда, если у вас катастрофическая нехватка астероидов, то и такой сойдет — поставите на него двигатели и вперед... Как же все-таки проверить, есть руда на свежеоткрытом астероиде или нет? Элементарно — выбираете Разведчика, переходите в меню формирования задачи и нажимаете кнопку "Геологоразведка астероида". В экране выбора места назначения наводите прицел на нужный астероид. Снова возвращаетесь в режим "Астероид" — Разведчик улетел.

Как только он долетит до места и проведет все необходимые исследования, в сводке появится соответствующий доклад. Та же информация будет занесена в базу данных в раздел "Геологические исследования" (**Geo-Survey**).

Теперь, когда вы знаете о новом астероиде все, и ясно, что не имеет смысла отказываться от его колонизации, давайте займемся этой приятной работой. Для подобных мероприятий существует такой корабль, как Транспорт. Он в состоянии долететь до любого астероида и построить там Базу. А уж после того, как установлена База, вы можете строить все, что душа пожелает. Последовательность операций та же: список кораблей, сделать Транспорт активным, перейти в меню постановки задачи. Команды, которые можно отдавать Транспорту, существенно отличаются от команд Разведчика (как и его функции). На всякий случай, мы полностью перечислим их.

Go To Asteroid (перелететь на астероид) и "Войти в состав флота" (**Join Fleet**) — полностью аналогичны соответствующим командам Разведчика.

Rename Ship (переименовать корабль) — Транспорт большой и дорогой корабль и должен иметь не порядковый номер, а громкое имя. Можете, например, назвать его в честь своего любимого кота.

Start New Colony (начать строительство новой колонии) — перелететь на астероид и построить там Базу (1). Экран выбора места назначения появится автоматически.

Cancel Order (отменить приказ) — отменить последний приказ, данный кораблю.

Load/Unload Missiles (команды Погрузить/Выгрузить Ракеты) и **Load/Unload Ore** (погрузить/Выгрузить руду) не нуждаются в дополнительных комментариях.

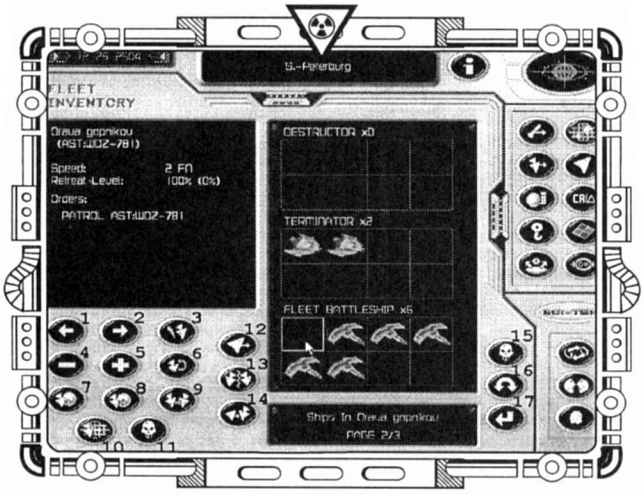
Show Cargo (показать груз) — в центральном окне основной панели вместо приказа появится список руды, загруженной в трюмы Транспорта. Щелчок левой кнопкой мыши — и вместо списка руды появляется перечень Ракет. Еще один щелчок левой кнопкой мыши — и в окне снова появляется текст приказа, полученного Транспортом.

Return — покинуть меню постановки задачи.

Даем Транспорту команду "Начать строительство новой колонии", в экране выбора места назначения наводим прицел на новый астероид и щелкаем левой кнопкой мыши. Теперь три раза **Return** и все. Пока корабль летит к месту назначения, проверьте состояние строительного фонда — хватит ли там денег на строительство новой Базы. Если нет — добавьте. На новом астероиде не забудьте построить Заправочную Станцию (**Refuelling Depot**), чтобы Транспорт мог вернуться обратно или в будущем начать строительство колонии на следущем астероиде.

Продажа руды

Кроме использования руды при строительстве зданий, кораблей и ракет, вы также можете продавать ее. Существует два рынка: легальный и нелегальный (черный рынок). Цены на последнем несколько выше, и он постоянно доступен (исключая первые несколько месяцев игрового времени, пока о существовании вашей колонии еще не известно другим цивилизациям и странствующим торговцам). Однако по соглашению с ТетраКорп, вы обязаны все излишки руды продавать ей, в противном случае, ваш рейтинг в компании упадет, и вам как своих ушей не видать от них кредитов (ну, без этого-то можно и обойтись) и дипломатической поддержки (а вот это уже серьезно). Поэтому продавайте руду на черный рынок только в самой крайней необходимости. Тем не менее, никто не запрещает вам проводить торговые операции с представителями других цивилизаций и свободными торговцами. Только не продавайте им руду — это стратегическое сырье. Запас руды на астероиде можно посмотреть, щелкнув левой кнопкой мыши по изображению одного из складов.



Флот готовится к великим битвам.

Регулярно в вашу колонию наведывается Федеральный Транспорт. Он предупреждает о своем прибытии за 30 дней — увидев в сводке это сообщение, необходимо указать ему астероид назначения. Если в дальнейшем вы передумаете, ситуацию можно будет исправить за десять дней до прибытия, и переадресовать его на другой астероид.

Как только Федеральный Транспорт прибудет, его можно увидеть на орбите астероида, нажав кнопку "Просмотр орбиты". Чтобы приступить к процедуре продажи руды, щелкните левой кнопкой мыши по изображению Федерального Транспорта или нажмите кнопку "Федеральный Транспорт" Командного Центра (она располо-

жена слева от кнопки "Построить Космический Док"). На экране появится таблица в форме: Название руды/У вас на складе/Погружено в Федеральный Транспорт/Цена за единицу. Вы ничего не можете приобрести у Федерального Транспорта — только продать ему. Управляя ползунками при помощи указателя мыши, продайте все излишки руды и нажмите **Return**. Если вы вдруг передумаете, то до отбытия Федерального Транспорта вы всегда можете выгрузить руду из его трюмов. Как только корабль ТетраКорп покинет вашу колонию, в основной фонд поступят деньги за проданную руду. (Это самый большой минус легальной торговли — на черном рынке с вами рассчитываются сразу. Иногда случаются ситуации, когда нет никакой возможности ждать отправки Федерального Транспорта и приходится продавать руду на черном рынке).

Основную информацию, касающуюся торговли рудой, можно увидеть, щелкнув левой кнопкой мыши по изображению Командного Центра. В окне слева — цены на руду в Федерации, в верхнем окне справа — время до прибытия/отбытия Федерального Транспорта.

Формирование космических флотов

Большой минус многих стратегических игр в том, что во время грандиозных сражений в реальном времени, игроки просто-напросто не успевают управлять всеми своими войсками. Тут ситуация еще круче: попробуйте-ка поруководите двумя-тремя десятками разнокалиберных кораблей одновременно. Да на одну процедуру отдачи им всем простейшего приказа вы убьете столько времени, что больше ничего не захочется! Но существует такая штука, как космический флот — прекрасное средство для того, чтобы быстро, нажав всего насколько кнопок, поставить на колени даже самых заклятых врагов человечества (и ваших личных, если они рискнут высадиться в одном с вами секторе Галактики). Заранее стоит предупредить, что при формировании флота все корабли, которые вы планируете в него включить, должны находиться в пределах одного астероида.

Нажмите кнопку "Управление космическими флотами" (**Fleet Control**, если кто забыл, как выглядит ее название по-английски) для создания своей первой "ударной группы". На обновленной основной панели появляется список флотов. Да-а-а, пока их у вас, мягко говоря, не слишком много. Или вообще нет, если быть более точным. Но это не трагедия — были бы корабли, а флот мы сейчас сформируем. В окне слева пишутся все характеристики флота: название, местонахождение, скорость (скорость флота равна скорости самого медленного корабля, входящего в его состав), предел стойкости (процент кораблей, после потери которых флот отступает с поля битвы), текущий приказ. В окне справа список кораблей, входящих в состав флота (совсем как обычный список кораблей — те же самые три страницы, на которых расположены корабли разных типов). И море разных кнопок. Вот с их описания мы и начнем.

1 — **Previous Fleet** (предыдущий флот) — вывести на экран все данные по предыдущему флоту (их может быть до десяти).

2 — **Next Fleet** (следующий флот) — вывести на экран все данные по следующему флоту.

3 — **Rename Fleet** (переименовать флот) — дать флоту какое-нибудь громкое название, например: "Революционный Краснознаменный Гвардейский Галактический Флот им. товарища Августа Бебеля". Правда, такое длинное название не влезет в строку, но вы можете его сократить до какой-нибудь благозвучной аббревиатуры.

4 — **Decrease Retreat Level** (уменьшить предел стойкости) — снизить предел стойкости на 10%.

5 — **Increase Retreat Level** (увеличить предел стойкости) — увеличить предел стойкости на 10%. Как только эта цифра достигнет 100% — перед вами орава потенциальных камикадзе, которые будут драться до последней капли ракетного топлива.

6 — **Retreat** (отступление) — отступать при столкновении с врагом.

7 — **Go To Asteroid** (перелететь на астероид) — послать флот на выбранный астероид (не враждебный). Вы можете отправить его как на свой астероид, так и на астероид дружественной цивилизации с визитом вежливости (насчет последнего я бы поостерегся — доверять инопланетянам можно только тогда, когда вас прижали к стенке и уже приставили к горлу нож).

8 — **Attack Asteroid** (атаковать астероид) — послать флот в атаку на выбранный астероид. Не забудьте, что для этого мероприятия входящие в его состав корабли должны, во-первых, уметь летать (это шутка), во-вторых, быть оснащенными как оружием для нанесения ударов по поверхности астероида, так и пушками для уничтожения кораблей противника.

Ура-а-а-а! Наконец-то мы добрались до того места, начиная с которого можно громить всю округу. Разгромить-то, конечно, не удастся, а вот попробовать можно. Но только один раз...

9 — **Intercept Fleet** (перехват флота) — послать флот атаковать вражеский флот. Если вы вместо цели выберете свой собственный флот, то два флота объединятся в один. Условное обозначение для флота на карте Галактики — треугольник.

10 — **Patrol Sector** (патруль сектора) — отправить флот на патрулирование участка космоса. Очень полезно для снижения вражеской активности в регионе.

11 — **Cancel Order** (отменить приказ) — отменить последний приказ, данный флоту.

12 — **Ship Order** (приказ кораблю) — выбрать из флота один корабль и послать его куда-нибудь со спецзаданием.

13 — **Split Fleet** (расформировать флот) — вывести активные корабли из состава флота (чтобы сделать корабль активным, щелкните по его изображению левой кнопкой мыши). Если эта команда получена в момент нахождения на орбите астероида,то выбранные корабли просто выводятся из состава флота, а если команда настигла флот в космическом пространстве, то они образуют еще один флот.

14 — **Add Ship To Fleet** (добавить корабли к флоту) — доступ к списку кораблей для включения некоторых из них (какие, сами выберите) в состав флота.

15 — **Cancel Ship Selection** (отменить выбор кораблей) — сделать все корабли флота неактивными.

16 — **Page Turn** (перелистнуть страницу) — вывести на экран страницу с изображениями кораблей другого типа.

17 — **Return** — покинуть это меню.

Итак, нажимаете кнопку "Добавить корабли к флоту", на основной панели появляется список кораблей; делаете активными все корабли, которые собираетесь объединять, и нажимаете кнопку "Добавить к флоту" (она единственная в левой части экрана). Все, флот сформирован. Осталось его переименовать, и можно отправлять хоть к черту на рога. Процесс постановки задачи ничем не отличается от приказа одиночному космическому кораблю. Приказ, данный флоту, можно изменить и в момент, когда он находится далеко в космосе — для этого щелкните левой кнопкой мыши по символу флота.

Все сражения происходят в автоматическом режиме. Вы не можете управлять космическими кораблями во время боя — это прерогатива капитанов.

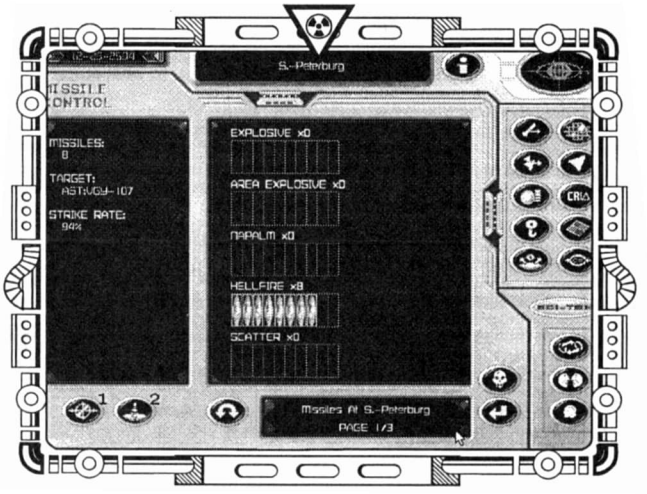
Одиночный корабль не может атаковать и не может быть атакован. Если у вас все же есть на примете такой воин-одиночка, то сформируйте флот, в составе которого будет всего один корабль.

Дальность полета флота равна дальности полета самых маленьких из его кораблей. Поэтому к месту сражения их лучше доставлять внутри Командных Крейсеров.

Чтобы вывести флот из сражения, дважды щелкните по его обозначению левой кнопкой мыши.

Ракеты

Применение ракет — одна из основных составляющих боевых действий. Ракеты, при удачном стечении обстоятельств, могут переломить ход войны. Особенно эффективно их применение в самом начале игры (пока есть вероятность, что соперники еще не успели закупить в **SCI-TEK** документацию на противоракетные вышки) и против наступающего противника, когда он только-только захватывает новый астероид. Пока он там построит Базу (это 40 дней), пока установит ракетные вышки... И все это время он совершенно беззащитен против ракетной атаки. Один удар — и ему все надо начинать заново. Правда, хорошие ракеты и стоят хорошо, а от плохих слишком мало толку, поэтому нужно хорошенько подумать, прежде чем начинать ракетную атаку.



Обрушьте на врага дождь ваших ракет.

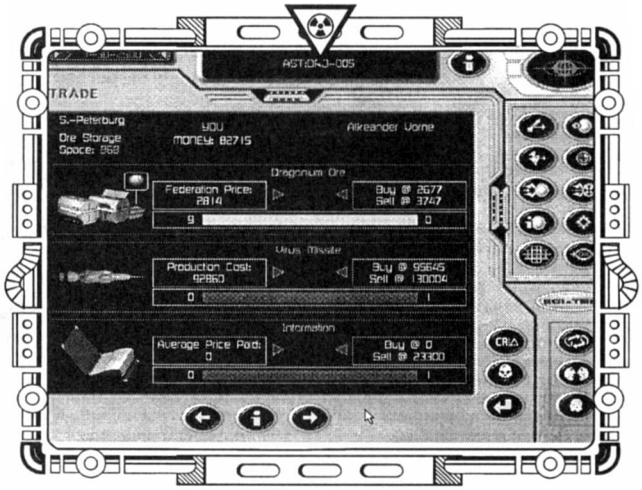
Ракеты можно сделать самостоятельно или закупить у торговцев черного рынка. Последние продают в основном только "серьезные" ракеты (среди них есть даже такие, которые вы не сможете изготовить никогда — документация на них отсутствует в **SCI-TEK**) и за хорошие деньги.

Для выпуска ракет необходимо иметь на астероиде две структуры — Фабрику Вооружений и Ракетную Шахту (**Missile Silo**). Щелкните левой кнопкой мыши по изображению Ракетной Шахты, и на основной панели появится меню постройки ракет. В левой части экрана находятся шесть кнопок с изображениями разных видов ракет и кнопка "Перелистнуть страницу" (еще пять видов ракет, но документацию на них необходимо приобретать в **SCI-TEK**). Если нажать указателем мыши на одну из больших кнопок, то в верхнем окне в правой части экрана появится изображение выбранной ракеты, ее название и основные характеристики, цена, требующаяся для строительства руда, время постройки. В нижнем окне — общий объем заказа на постройку ракет данного типа, состояние строительства, срок до выпуска очередного экземпляра, количество ракет данного типа, загруженных в шахту и готовых к запуску. Кнопка **"+"** — увеличить объем заказа, кнопка **"-"** — уменьшить объем заказа, кнопка **Return** — покинуть Меню постройки ракет.

Итак, со строительством ракет мы разобрались, теперь можно переходить к наиболее интересной части данной главы — наведение на цель и запуск ракет. Для этого нажмите кнопку "Управление ракетами" (**Missile Control**) на панели управления. Осталось выбрать ракеты, выбрать цель и нанести удар. Ракет каждого типа в шахте может находиться по десять штук, и их список занимает три страницы. Отметьте те из них, которые собираетесь запустить. Теперь нажмите кнопку (1) "Цель" (**Target**) и выбирайте астероид-цель. В окне слева вся информация по предстоящей операции: число отмеченных ракет, цель, вероятность попадания в процентах. Например, если вы собираетесь запустить пяток ядерных ракет, вероятность попадания 80%, а на астероиде-цели стоит всего одна противоракетная вышка, то, скорее всего, колонии на этом астероиде конец. Если вы вдруг передумали, то можно нажать кнопку "Отмена" (**Abort**), а если нет, то смело жмите на кнопку (2) "Пуск" (**Launch**). Теперь **Return** и... Стартующие ракеты — это замечательное зрелище. А если на орбите астероида-жертвы находится ваш спутник-шпион, то можно будет понаблюдать за их "приземлением" — это еще более замечательно.

Спутники-шпионы

Если на орбите вражеского астероида не висит ваш спутник-шпион, то вы не можете наблюдать за происходящим там. А между тем, часто это бывает крайне необходимо. Особенно, когда вы собираетесь атаковать этот астероид, но не знаете, есть ли там противоракетные вышки, сколько на нем стоит плазменных и фотонных пушек и т. д. А ведь пяток стационарных фотонных пушек в состоянии перекрошить очень мощный флот. Ракеты? Три-четыре вышки — и ни одна из них, скорее всего, не достигнет цели. Жалко — и флот, и ракеты стоят денег. Чтобы избегать подобных неприятностей, существуют спутники-шпионы. Пока это "чудо тех-



Без спутников-шпионов не проживешь.

ники" висит на вражеской орбите, вы может наблюдать за всем происходящим на астероиде. Правда, периодически их обнаруживают и сбивают, но это не большая проблема — они недорогие и всегда можно запустить еще один. Спутники-шпионы стоит посылать на приграничные астероиды еще и для того, чтобы следить за вражескими маневрами — они всегда предупредят вас о запуске ракет или передвижениях флота неприятеля.

Для их изготовления необходима все та же Фабрика Вооружений и Стартовая Площадка (**Satellite Silo**). Щелкните левой кнопкой мыши по изображению Стартовой Площадки. В верхнем окне содержатся характеристики спутника-шпиона, его цена, потребность в руде, время, необходимое на строительство. Нижнее окно: объем заказа, состояние строительства, количество спутников в шахте, готовых к запуску, цель. Кнопка **"+"** — увеличить объем заказа, кнопка **"-"** — уменьшить объем заказа, **Return** — покинуть меню постройки спутников.

Для запуска спутника-шпиона надо в том же меню постройки спутников нажать кнопку **Target** и выбрать астероид-цель. И затем нажмать указателем мыши на кнопку "Пуск" (**Launch**). Как только спутник достигнет пункта назначения, вы сможете наблюдать за тем, что там творится. Для получения видеоинформации щелкните левой кнопкой мыши по изображению астероида, на орбите которого висит ваш спутник, а затем перейдите в режим "Астероид".

Торговля

Итак, существует несколько видов торговых операций. Об одном из них уже все известно (продажа руды Федерации), а как же остальные? Помимо Федерации, вы можете торговать с другими цивилизациями — как только их посол войдет с вами в контакт, они сразу высылают своего торгового представителя. На этом рынке можно купить или продать лекарства, деликатесные продукты питания, ткани, одежду, драгоценности и т. д. Помимо торговых представительств, на этом рынке работает несколько свободных торговцев. Они сообщают вам, когда прибывают в ваш регион — информация об этом появляется в окне сообщений. Польза от этого рынка несомненна — во-первых, лекарства крайне необходимы, чтобы бороться с различными экзотическими болезнями вроде космической сальмонеллы, во-вторых, там можно приобрести ценный подарок для посла, чтобы на переговорах склонить чашу весов в свою пользу. Не стоит рассматривать этот рынок в качестве источника доходов, вам никогда не сравниться с ачэин в искусстве торговли... Однако существует еще и черный рынок. Хотя продавать руду можно ТОЛЬКО Федерации, некоторые торговцы все же идут на риск и торгуют рудой, ракетами (в том числе запрещенными), вирусными штаммами и конфиденциальной информацией.

*Законы Федерации запрещают использование некоторых видов бактериологического оружия (так называемых **APV — Anti-Personnel Virus**) и некоторых видов ракет. Но вы можете приобрести и то, и другое на черном рынке и все же рискнуть и применить их против своих врагов. Например, Мауна не стесняет себя соблюдением каких-то там законов, разве вы чем-то хуже их?*

Представитель черного рынка предупреждает вас о своем прибытии за 30 дней и просит указать астероид-цель (как и Федеральный Транспорт). Отказываться от его визита не стоит — у него может оказаться информация об одном из ваших наблюдателей (**Supervisor**) или агентов (**Agent**). Да и никогда не помешает посмотреть, что он вам хочет предложить. Иногда на прода-

Да плюньте вы на эту дипломатию и сотрите их в порошок.

жу выставляются такие симпатичные ракеты как **Meat-Eater**... Кроме того, иногда вы просто вынуждены воспользоваться услугами представителей черного рынка и продать им руду из-за катастрофической нехватки денег. Поэтому в качестве астероида-назначения всегда указывайте тот, на котором хорошие запасы дорогой руды (для черного рынка представляет интерес только стратегическая руда от Квацинка до Траксиума). Торговец сообщит вам освоем прибытии, как только приземлится на астероид.

Теперь перейдем к рассмотрению самого процесса торговли. Для этого нажмите кнопку "Торговля" на игровом экране (третья снизу в нижнем правом углу). На основной панели выберите того, с кем собираетесь поторговаться (это может быть как официальный торговый представитель, так и обычный торговец), и нажмите указателем мыши на кнопку с его изображением. Сразу после этого вы окажетесь в торговом меню. В верхней части основной панели находится общая информация: название астероида и количество свободного места в сырьевых бункерах (если вы выбрали торговца черного рынка), количество денег в основном фонде, сумма сделки. Ниже изображены товары, являющиеся предметом торговли. На одной странице помещается три наименования, а при помощи кнопок "Левая страница" (**Page Left**) и "Правая страница" (**Page Right**) можно перемещаться по всему списку объектов купли-продажи. По каждому предмету дана следующая информация: его изображение (если щелкнуть по нему левой кнопкой мыши, а затем нажать кнопку **Info**, то вы получите подробное описание этого объекта), средняя цена или, если речь идет о руде, цена Федерации, текущая цена покупки и цена продажи, количество единиц объекта у вас и у торговца. Чтобы купить или продать одну единицу товара, щелкните левой кнопкой мыши по синей стрелочке влево (купить) или по синей стрелочке вправо (продать). Для операций с большими объемами передвиньте указателем мыши ползунок (к себе — купить, от себя — продать). Если собираетесь сделать подарок, щелкните по изображению предмета, нажмите кнопку "Подарок" (**Gift Mode**), и передайте другой стороне столько единиц этого товара, сколько пожелаете.

"Отменить торговые операции" (**Cancel Trade**) — отменить все совершенные сделки и выйти из торгового меню.

Return — завершить сделку, рассчитаться и выйти из торгового меню.

На этом рынке все сделки оплачиваются немедленно. После того, как вы покинете торговое меню, вы уже не сможете передумать и отменить операцию.

Дипломатия

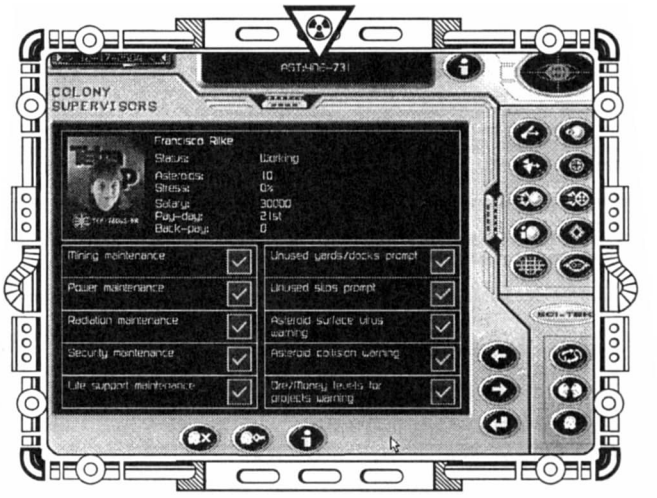
Земляне не единственные, кто понял, что астероиды в Области Разрушенных Планет (**Fragmented Sectors**) хранят в своих недрах несметные богатства. Остальные цивилизации тоже прислали свои геологические группы, и каждая из рас назначила посла в Область Разрушенных Планет (кроме маунидов, которым дипломатия до лампочки). Посла землян зовут Джейн Фонг (**Jane Fong**), и с самого начала игры вы постоянно поддерживаете с ней связь. Послы других цивилизаций вступают с вами в контакт, как только вы обнаруживаете хотя бы один принадлежащий им астероид. Во время первого контакта каждый из них (в том числе и Джейн Фонг) представляется вам. Нет смысла перечислять все титулы и звания послов всех рас (иногда получается занятная белиберда вроде "полномочный представитель мудрейших в Главном Совете, равный среди равных, удостоенный звания трижды интегрированный по контуру..." и т. д.), достаточно сказать, что посла ригелиан зовут Анкриа ЛаМарр (**Ancrya LaMarr**), микотай — Ге Тра Кси (**Ge Tra Xi**), артемианцев — СабрисСан Ларс (**SabrisSan Lars**), ачэин — Валтимар мап Гриан (**Valtimar map Gryan**), браккатианцев — Солон Валтраверс (**Solon Valtravers**). И, соответственно, неизвестно, как зовут посла Мауны, по той причине, что его просто нет. Дипломатия — вещь крайне полезная. Вместо того, чтобы воевать со всеми сразу, гораздо проще перекрошить врагов по одиночке. А можно еще лучше — навалиться впятером на одного (желательно на самого сильного), убрать его (но не до конца), и пока остальные его добивают, самому готовиться к войне против бывших союзников. В общем, вариантов стратегии масса, набор политических интриг очень большой, осталось только научиться всем этим пользоваться.

Для того, чтобы связаться с кем-нибудь из послов, нажмите кнопку "Связь" на игровом экране (вторая снизу в нижнем правом углу). На основной панели выберите того, с кем собираетесь пообщаться, и нажмите указателем мыши на кнопку с его изображением.

Джейн Фонг вы можете пожаловаться на кого-либо из своих врагов (кроме Мауны), которые тоже, вроде как являются членами Федерации, и по идее не должны были бы вести себя агрессивно без повода или провокации с вашей стороны. Для этого щелкните левой кнопкой мыши по надписи **Talk about the...** (Поговорить о...), где вместо многоточия стоит название цивилизации-агрессора, а затем щелкните левой кнопкой мыши по надписи **Complain About Attack** (Жалоба об атаке). Это может помочь (а может и не помочь) в том случае, если вас вдруг атаковали, а у вас нет сил, чтобы противостоять вторжению. Также можно проинформировать Джейн Фонг о нарушении какой-либо из цивилизаций Федерального запрета на торговлю с Мауной (это очень тяжкое преступление) — **Accuse of Trading with Mauna** (Обвинение в торговле с Мауной). Пользы это вам не принесет, зато можно полюбоваться, как милашка Джейн начет психовать, когда вы раза три-четыре подряд обвините в этом смертном грехе, скажем, браккатианцев.

Гораздо более полезно и эффективно общение с послами других цивилизаций. Им можно предложить заключить пакт о ненападении (**Propose Non Aggression Pact**). Если вас при этом тут же не пошлют к чертовой бабушке (**Not a Chance**), то нужно указать свои условия: срок действия пакта (**Duration of Pact**), размер неустойки, выплачиваемой в случае нарушения договора (**Fine for Breaking Pact**), область действия (**Causes**) — только открытые акции, только шпионаж, или и открытые акции, и шпионаж, секретность (**Secret**). Посол рассмотрит ваше предложение и в кратчайший срок ответит на него. В окне сообщений появится информация, что с вами желает связаться посол. Необходимо открыть сводку и ответить согласием на его пред-

ложение пообщаться. Вам сообщат, принято ли ваше предложение. Если инициатива заключения мирного соглашения исходит от соперника, то вся процедура повторяется с точностью до наоборот — он предлагает, а вы обдумываете. В случае, если договор заключен, и вы его нарушаете, то сумма неустойки автоматически выплачивается пострадавшей стороне из основного фонда. Если там не хватает денег, то ТетраКорп выплачивает за вас недостающую часть, но в дальнейшем возместит себе ущерб при приобретении у вас руды. Сам по себе пакт о ненападении чрезвычайно полезен, чтобы избежать войны "на два фронта".



Одно из внутриигровых меню.

Кроме пакта о ненападении можно предложить послу заключить договор о совместных боевых действиях (**Propose Join Combat Treaty**). Официальная процедура выглядит точно так же, а в условия этого договора входят следующие вещи: будущий совместный враг (**Join Combat Against**), срок действия договора (**Duration of Treaty**), размер неустойки, выплачиваемой в случае нарушения договора (**Fine for Breaking Pact**), интенсивность ведения военных действий (**Combat Target for Treaty**), штраф в случае недостаточной активности (**Overrun Penalties**), секретность (**Secret**). Это очень полезная штука, когда осталось мало потенциальных противников (3-4). Чем самому истекать кровью и громить кого-либо в одиночку (а остальные в это время будут копить силы), гораздо приятнее навалиться всем на одного. К исходу игры (зависит от вашего материального положения, сможете ли вы безболезненно перенести штрафные санкции) можно и "удар в спину нанести" — подготовиться и ближе к окончанию действия договора напасть на стратегические центры своего союзника.

Рекомендация: Всегда оговаривайте штрафные санкции в случае недостаточной активности. У компьютера есть скверная привычка "таскать из огня каштаны чужими руками".

Еще можно пожаловаться послу на то, что его раса окончательно обнаглела и засылает к вам агентов с диверсионными заданиями (**Complain About Use of Agent**). В этом случае, скорее всего, разведут руками и пошлют вас куда подальше, но дальнейшее использование против вас секретных агентов (а это чрезвычайно опасные ребята, способные на любую гадость) может прекратиться, но только в том случае, если вы действительно выловили их агента.

И последний вопрос, по которому можно обратиться к послу — обвинить его расу в торговле с маунидами. Все, за исключением ачэин (которым без разницы, с кем торговать), очень бурно и грубо реагируют на подобные обвинения, а если вы проделаете этот трюк повторно, то дело может закончиться разрывом дипломатических отношений и объявлением войны. Подобная штука полезна, когда необходимо выманить врага "из берлоги" и заставить напасть на вас, чтобы значительно уменьшить количество его боевых кораблей. Тут главное правильно оце-

нить свои силы — ведь он может двинуть против вас не только корабли, но и ракеты, и агентов-диверсантов, и ваша выходка может дорого вам обойтись, если вы не сможете остановить его флот в космосе.

В многопользовательском режиме, используя дипломатию, можно отправлять послания (любого содержания) другим игрокам.

Управляющие

В самом начале игры, когда только закладывается фундамент будущей империи, вам приходится совать свой нос повсюду, но когда колония разрастется, вам просто не будет хватать времени, чтобы успевать контролировать положение дел на каждом из астероидов (особенно, если в меню время не останавливается). Да и где это видано, чтобы президент (ваше положение вполне соответствует этой должности) выполнял всю административную работу! Для того, чтобы избавить вас от повседневной рутины, чтобы вы могли направить всю энергию своего мозга на разработку коварных стратегических планов, и существует институт Управляющих. В их функции входит контроль за положением дел на астероидах (в тех рамках, в которых вы им это позволите). Вам не надо будет заниматься всякой ерундой типа строительства шахт, радиационных фильтров и т. д. За вами остается общая стратегия, распределение средств, размещение военных заказов, торговля, дипломатия и управление космическим флотом. По-нашему, этого вполне достаточно...

Как только ТетраКорп становится известно о наличии не занятого работой Управляющего, они тут же сообщают об этом вам, и соответствующая информация появляется у вас в Окне сообщений. Если вы заинтересованы в найме нового сотрудника, нажмите кнопку "Персонал" на игровом экране, чтобы перейти в меню управления персоналом. На основной панели появятся кнопки с фотографиями ваших управляющих и секретных агентов (если они у вас есть) и три обычные кнопки: "Нанять нового агента" (**Hire Agent**), "Нанять нового управляющего" (**Hire Colony Supervisor**) и **Return**. Теперь нажмите указателем мыши кнопку "Нанять нового управляющего". Изображение на Основной панели поменяется, и в левой части экрана появятся фотографии свободных управляющих и размер запрашиваемого ими месячного жалования. Чтобы выбрать будущего сотрудника щелкните по его изображению левой кнопкой мыши. Теперь, нажав кнопку "Показать досье" (**Show CV**), можно ознакомиться с его биографией, рекомендациями на него и рейтингом данного специалиста в базе данных ТетраКорп. Если вы приняли решение о приеме его на работу, нажмите сначала кнопку "Нанять управляющего" (**Hire Supervisor**), а затем **Return**. Новый специалист прибудет в вашу колонию на ближайшем Федеральном Транспорте. Как только это произойдет, соответствующая информация появится в окне сообщений. Теперь можно поручить ему управление астероидами (одним или несколькими) и оговорить круг его обязанностей.

Первое делается элементарно: переходите в режим "Космическое пространство", выбираете нужный астероид, переходите в режим "Астероид", щелкаете левой кнопкой мыши (один раз!) по изображению Базы и, когда на основной панели появится статистика по колонии, нажимаете указателем мыши на кнопку "Назначить нового управляющего" (**Change Colony Supervisor**). Если фотография нового управляющего появилась на основной панели, значит вы все сделали правильно.

Второе тоже не слишком сложно: нажимаете кнопку "Персонал" на игровом экране и затем нажимаете указателем мыши на большую кнопку с фотографией того из Управляющих, обязанности которого вы хотели бы подкорректировать. На основной панели появляется цветное фото выбранного управляющего, его имя, статус (работает, уволен, находится под стражей), количество обслуживаемых астероидов, стресс (чем выше процент стресса, тем больше ошибок допускает управляющий), размер месячного жалования, день зарплаты, день возврата денег. Чуть ниже приведен список выполняемых им функций: контроль за добычей полезных ископаемых (**Mining Maintenance**), управление подачей энергии (**Power Maintenance**), контроль за уровнем радиации (**Radiation Maintenance**), контроль за безопасностью и соблюдением законности (**Security Maintenance**), контроль систем жизнеобеспечения (**Life Support Maintenance**), своевременное информирование о простое Верфей и Доков (**Unused Yards/Docks Prompt**), предупреждение о простое мощностей по производству ракет (**Unused Silos Prompt**), предупреждение о появлении вирусов (**Asteroid Surface Virus Warning**), предупреждение о вероятности столкновения астероидов (**Asteroid Collision Warning**), предупреждение о возможной остановке производства из-за недостатка руды или отсутствия денег в соответствующем фонде (**Ore/Money Levels For Project Warning**). Вы можете требовать с управляющего выполнения всех функций или освободить его от части работы. Чем больше нагрузка — тем быстрее растет стресс, и тем быстрее Управляющий становится непригоден к дальнейшей работе.

Если у вас несколько сотрудников, можно перейти к рассмотрению другого управляющего, нажав кнопку "Следующий управляющий" (**Next Supervisor**) или кнопку "Предыдущий управляющий" (**Previous Supervisor**).

Раз сотрудника можно нанять, то, естественно, его можно и уволить. Для этого есть кнопка "Уволить управляющего" (**Sack Supervisor**). Однако далеко не все после увольнения остаются хорошего мнения о своем бывшем работодателе. У некоторых особо умных и способных нередко возникает желание отомстить вам за необоснованное увольнение, что они и делают, устраивая потрясающий бардак во вверенных им колониях. Для таких "буйных" существует особый вид увольнения — "Уволить и под конвоем выдворить из колонии" (**Sack And Escort Supervisor**). В этом случае уволенного супервизора берут под стражу до прибытия Федерального Транспорта. Подобное мероприятие стоит денег, но лучше потерять чуть-чуть, чем, схватившись за голову, разбираться в "чудачествах" уволенного управляющего.

Кнопка "Показать досье" (**Show CV**) дает вам возможность почитать всю информацию, которую вам удалось "накопать" на своего сотрудника, как официальную, так и приобретенную на черном рынке. Вот пример такого досье на управляющего:

Франциска Рилк. Дата рождения: 15.07.2458. Место рождения: Солнечная система, Седьмая марсианская колония. Рейтинг: 10.

ТетраКорп с удовольствием рекомендует вам Франциску Рилк (Подпольная кличка "Красная"). Она никогда не училась в Университете и даже не закончила Центр Превосходства, однако без всяких сомнений это один из самых лучших управляющих в истории ТетраКорп. Работает очень быстро и всегда эффективно. Надо быть сумасшедшим, чтобы не нанять ее, если вам по карману платить ей жалование. Однако имейте в виду, что она не из тех, кто оставит без внимания задолженность по зарплате и будет работать как ни в чем не бывало.

Дополнительная информация (приобретенная на черном рынке):

Среди остальных управляющих она выделяется так же ярко, как жемчужина среди горсти простых камней. Но, раз вы наняли ее на работу, вам необходимо знать две вещи: во-первых, никогда не садитесь играть с этой женщиной в покер, и во-вторых, не увольняйте ее без веских оснований, а если уж вынуждены это сделать, то сразу обеспечьте ее максимальную изоляцию.

Кристина Монэ, ***Genne-Monet Mining Corp.***

Дорого стоит, но очень хорошо работает. Всегда вовремя платите ей жалование, и можете спать спокойно, зная, что ваши колонии в надежных руках.

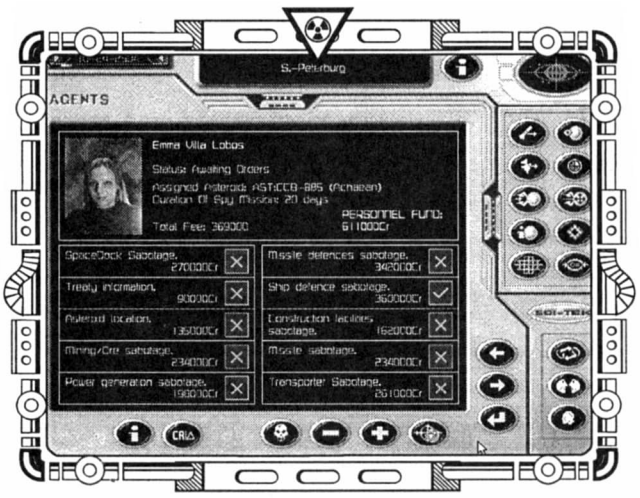
Анна ДеВите, ***Nova Corp.***

"Красная" долго работала в моей компании. Я ни разу об этом не пожалел, но как только всего лишь один раз не смог выплатить ей вовремя зарплату, она уволилась, не сказав ни слова. Да, если эта женщина предложит вам поиграть в покер, не соглашайтесь ни в коем случае.

Ким Сунг Сяо, ***Kali Corp.***

Секретные агенты

Засылка секретного агента на вражеский астероид может очень сильно изменить соотношение сил. Единственное место, куда они не могут проникнуть — это космический флот, но ведь не будешь же держать эскадру кораблей на всех астероидах (в идеальном случае Истребителей и Штурмовиков хватает лишь на защиту стратегических центров и на сопровождение ударных групп). Агентам по силам такие гнусности, как уничтожение шахт, космических доков, противоракетной обороны, стационарных пушек и т. д. После одной такой акции астероид может оказаться беззащитным на довольно приличный срок — пока враг снова сможет построить уничтоженные объекты пройдет немало времени (например, Фотонная Пушка строится целых 52 дня). Естественно, подобные услуги очень щедро оплачиваются — за месяц работы обычный агент зарабатывает раз в 10 больше среднего управляющего.



К вербовке агентов надо подходить осторожно - а вдруг попадется двойной?

Когда на вашей территории появляется мающийся от безделья специалист по "диверсионно-разведывательным акциям", он проинформирует вас о своей готовности наняться на службу, и соответствующая информация появится в окне сообщений.

Чтобы нанять агента на работу, нажмите кнопку "Персонал" на игровом экране. Затем в меню управления персоналом нажимаете кнопку "Нанять нового агента" (**Hire Agent**). Дальше все точно так же, как и при найме управляющего. Как только вы выберете из всех свободных агентов наиболее подходящего, нажмите на кнопку "Нанять агента" (**Hire Agent**). Вы перейдете в меню формирования задания. На основной панели появятся общие даннные об агенте: имя, статус (работает, ждет приказа, находится в пути), астероид назначения, предельный срок, отпущенный на выполнение задания (чем он выше, тем лучше агент сможет подготовиться, и тем выше вероятность успешного завершения операции). Теперь вам, во-первых, необходимо указать агенту астероид-цель — кнопка "Астероид назначения" (**Assign Asteroid**) и, во-вторых, указать, что именно необходимо сделать на этом астероиде. Агенты способны на самые разнообразные гадости: уничтожение Космического Дока (**SpaceDock Sabotage**), перехват сигналов со спутников-шпионов (**Sattelite Signal Recon**), получение данных по заключенным соперником секретным договорам и пактам (**Treaty Information**), уничтожение горнодобывающего комплекса (**Mining/Ore Sabotage**), уничтожение системы энергообеспечения (**Power Generation Sabotage**), уничтожение системы противоракетной обороны (**Missile Defences Sabotage**), уничтожение стационарных пушек (**Ship Defences Sabotage**), уничтожение наземных производственных мощностей (**Construction Facilities Sabotage**), уничтожение ракетных шахт (**Missile Sabotage**), уничтожение висящих на орбите астероида транспортных кораблей (**Transporter Sabotage**). Стоимость каждого задания различна и зависит от мастерства агента. Оплата производится вперед, деньги берутся из персонального фонда.

На основной панели имеются еще несколько вспомогательных кнопок.

Finance (финансы) — доступ к финансовому меню.

Decrease Spy Time (уменьшить время операции) — уменьшить на 5 дней время, отпущенное на выполнение задания.

Increase Spy Time (увеличить время операции) — увеличить на 5 дней время, отпущенное на выполнение задания.

Abort Missions (отменить задание) — отменить все выбранные миссии.

Show CV (просмотреть досье) — ознакомиться со всеми имеющимися у вас сведениями о данном агенте. Вот пример официальной информации на одного из агентов:

"Луис Веральле. Девиз: требуйте невозможного. Дата рождения: 21.04.2467.

> *Веральле всего несколько лет занимается этим бизнесом, но за это время разработал собственную тактику и стиль работы, что приводит к отличным результатам (увы, мы не можем объяснить все в деталях, т. к. эта информация строго конфиденциальная). Хотя он производит впечатление человека без всяких признаков совести, было несколько заманчивых предложений, от которых он отказался. Он не считает себя расистом (по крайней мере, не говорит об этом), но замечено, что все операции, которые Веральле проводил против Микотай, увенчались успехом.*

Как только вы дали агенту задание, он сразу же отправляется на его выполнение. Теперь он входит в состав вашего персонала, и с ним можно связаться (чтобы дать дополнительные ин-

струкции или отменить предыдущие) из меню управления персоналом, нажав указателем мыши кнопку с его фотографией.

Сразу после прибытия на астероид он сообщит вам об удачной посадке. Если над астероидом висит спутник-шпион, и это первый агент, посланный вами к этой расе, то вскоре вы получите информацию о предназначении их зданий и структур (щелкнув левой кнопкой мыши по вражескому зданию в режиме "Астероид", вы получите краткую информацию по данной постройке). Далее агент будет информировать вас о всех своих планах (эти сообщения появляются в сводке): когда и какую акцию он планирует предпринять, а также о результатах проведенных операций (удачно или нет). К сожалению, у врагов тоже есть служба безопасности, поэтому иногда приходят сообщения, что контакт с агентом потерян. Бедняга... Ему, наверное, отрубят голову.

После завершения операции (удачного или не очень), агент еще некоторое время остается в вашем распоряжении, но если нового задания не поступит, он вскоре покинет ваш сектор.

Рекомендация: агенты— очень мощное и дорогое "оружие". Поэтому всегда нанимайте самых лучших— больше вероятность того, что вы получите за свои деньги именно то, что хотите, а не выкинете на ветер несколько сотен тысяч кредитов.

Стандартные объекты

В этой главе описаны все объекты (здания, корабли, ракеты), документация на которые предоставлена вам ТетраКорп, и которые вы можете строить с самого начала игры.

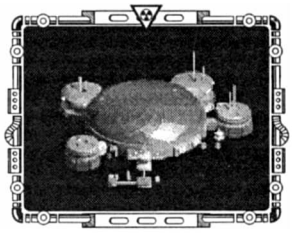
С этого момента при описании характеристик объектов вместо английских наименований мы будем пользоваться их русскими аналогами: ***Armor*** *— Прочность,* ***Power*** *— Энергия,* ***Cost*** *— Цена,* ***Build Time*** *— Время стр-ва.*

Здания и структуры

Щелчок левой кнопкой мыши по изображению здания — доступ к Специальной информации или во Внутреннее меню (не для всех), двойной щелчок левой кнопкой мыши по изображению здания — общая информация по объекту.

Социальная инфраструктура

База **(C. P. U.).**

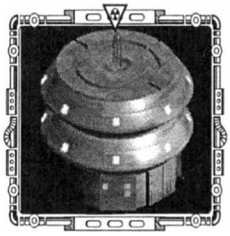


Это здание строится только в момент основания новой колонии на необитаемом астероиде. Транспорт, когда получает подобный приказ, первым делом автоматически возводит на астероиде Базу (для этого необходимо наличие 8000 Кредитов в Строительном фонде). Назначение Базы — основать минимальную колонию и дать вам время для дальнейшего строительства. Поэтому жилые условия для персонала очень плохие, а производственные мощности со временем деградируют — производство воздуха, пищи и воды снижается на одну единицу в день, пока совсем не прекратится. В связи с этим, как только

колония встанет на ноги, Базу лучше уничтожить. Специальная информация — статистические данные по колонии.

Прочность	*36,*	*Энергия*	*8 MBatt,*
Цена	*8000 кред.,*	*Время стр-ва*	*40 дней.*

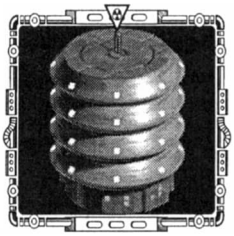
Жилые Помещения (**Living Quarters**)



Самое примитивное жилье для служащих колонии. Большая часть здания находится под землей, там достаточно места для проживания 50 человек. Жилые Помещения строятся очень быстро, но они крайне непрочные и легко повреждаются (и уничтожаются) во время атак. Их примитивизмом обусловлено снижение морального уровня жильцов, поэтому, несмотря на лишние расходы, даже если у вас хорошо работает полиция, рекомендуется построить более комфортабельное жилье сразу, как только появятся экономические возможности для этого. Такой шаг значительно уменьшит количество случаев гражданского неповиновения и повысит трудовой энтузиазм ваших сотрудников. Специальная информация — статистические данные по колонии.

Прочность	*5,*	*Энергия*	*не требуется,*
Цена	*1000 кред.,*	*Время стр-ва*	*32 дня.*

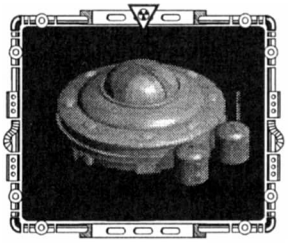
Жилой Блок (**Resiblock**)



Наиболее современное на данный момент жилье для служащих колонии. Оно было спроектировано специально для ТетраКорп на основании проведенного социологического исследования и обеспечивает незаметный, но очень эффективный контроль над всеми сотрудниками. В Жилом Блоке достаточно места для проживания 150 человек. В нем находятся специально оборудованные помещения для развлечения персонала, что уменьшает психологическое напряжение в колонии. ТетраКорп предупреждает, что после строительства Жилого Блока не исчезает необходимость создания Центра Безопасности. Специальная информация — статистические данные по колонии.

Прочность	*10,*	*Энергия*	*не требуется,*
Цена	*3000 кред.,*	*Время стр-ва*	*48 дней.*

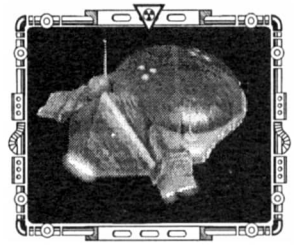
Медицинский Центр (**Medical Centre**)



Современная клиника, укомплектованная всевозможным медицинским оборудованием. Ее мощности вполне хватает для колонии, в которой работает до 100 сотрудников. Крайне неразумно строительство больших колоний без Медицинского Центра (хотя бы одного). В случае появления на поверхности астероида вируса, только Медицинский Центр может спасти колонию от вымирания. В его функции входит также лечение персонала, получившего небольшие дозы радиоактивного излучения.

Прочность	*15,*	*Энергия*	*1 MBatt,*
Цена	*5000 кред.,*	*Время стр-ва*	*30 дней.*

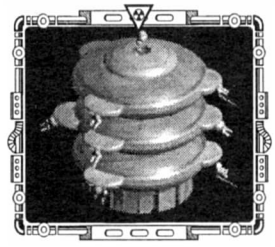
Дворец Наслаждений (**Pleasure Dome**)



Строительство Дворца Наслаждений — это еще один способ повышения моральных качеств вашех сотрудников и снижения вероятности совершения ими антисоциальных поступков. Внутри этого здания, рассчитанного на отдых трехсот человек, вы найдете все самые современные виды развлечений, три бара и прекрасно оборудованный спорткомплекс.

Прочность	*10,*	*Энергия*	*1 МВатт,*
Цена	*5000 кред.,*	*Время стр-ва*	*32 дня.*

Центр Безопасности (**Security Centre**).

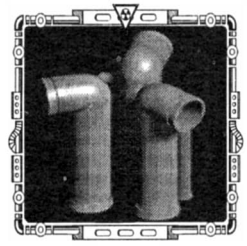


ТетраКорп в своей работе всегда придерживается принципа, что за тяжелый труд в космосе надо хорошо платить. Однако некоторые служащие забываются и от безделья или под воздействием накопившегося стресса связываются с преступными элементами. Такие случаи неизбежны, как неизбежны столкновения между управленческим аппаратом и простыми рабочими. Задачей службы безопасности является сведение к миниуму активности криминальных сил на астероиде. Офицеры безопасности работают в тесном контакте со Службой Внешней Безопасности ТетраКорп, и им практически всегда удается удерживать в своих руках контроль над ситуацией в колонии.

Прочность	*15,*	*Энергия*	*2 МВатта,*
Цена	*4500 кред.,*	*Время стр-ва*	*24 дня.*

Системы жизнеобеспечения

Радиационный Фильтр (**Radiation Filter**)



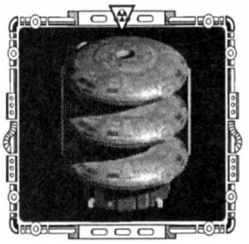
Жизнь и работа в глубинах космоса наполнена опасностями. На некоторых астероидах уровень радиации значительно превышает допустимые пределы. Если не предпринимать никаких мер, то служащие на этих астероидах начинают болеть, падает производство продукции, колония медленно умирает. Чтобы избежать этого, ТетраКорп настоятельно рекомендует в самом начале строительства возвести не менее одного такого фильтра. Это создаст экран, который защитит сотрудников от воздействия тяжелых радиоактивных частиц. Специальная информация — статистические данные по колонии.

Прочность	*24,*	*Энергия*	*3 МВатта,*
Цена	*8000 кред.,*	*Время стр-ва*	*30 дней.*

Центр Контроля Окружающей Среды (**Environment Control**)

Это комплекс складов для хранения жизненно необходимых компонентов "на черный день". Каждое здание вмещает 5000 единиц сжиженного воздуха, 600 единиц пищи и 600 единиц воды (одна единица соответствует дневной норме потребления). Здесь также установлены монито-

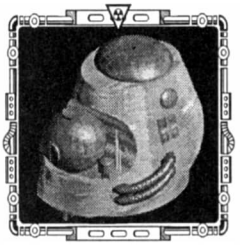
ры для наблюдения за производством и потреблением этой продукции, чтобы было проще обеспечивать непрерывное снабжение ими всех зданий колонии. В наполненной опасностями жизни колониста это своего рода страховой полис, который спасет в трудную минуту. Специальная информация — статистические данные по колонии.



Прочность	*34,*	*Энергия*	*не требуется,*
Цена	*3200 кред.,*	*Время стр-ва*	*20 дней.*

Воздушный Процессор (**Air Processor**)

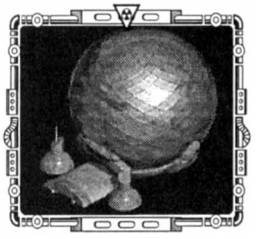
Эта структура наполняет воздухом и создает необходимое атмосферное давление во всех зданиях колонии. Один Воздушный Процессор производит достаточно воздуха для нормальной жизнедеятельности 400 человек. Революционный (и сверхсекретный) химический процесс позволяет извлекать кислород, азот и другие газы прямо из горной породы и очищать их, делая пригодными для дыхания. Излишки водуха в сжиженном виде хранятся в Центре Контроля Окружающей Среды. Специальная информация — статистические данные по колонии.



Прочность	*24,*	*Энергия*	*2 МВатта,*
Цена У	*13000 кред.,*	*Время стр-ва*	*48 дней.*

Гидропонная Фабрика (**Hydroponics Plant**)

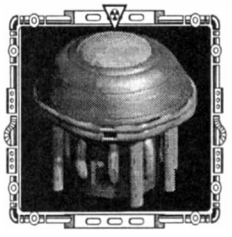
Эта фабрика способна обеспечить 300 колонистов в день разнообразной пищей. В огромных чанах выращивается питательная субстанция. Сама она абсолютно несъедобна, но после небольшой обработки из нее можно приготовить множество разных продуктов. Проведенные тесты показали, что 8 из 10 сотрудников не видят никакой разницы между настоящей пищей и искусственной и не могут отличить на вкус одно от другого. Запас пищи хранится в Центре Контроля Окружающей Среды. Специальная информация — статистические данные по колонии.



Прочность	*24,*	*Энергия*	*2 МВатта,*
Цена	*7000 кред.,*	*Время стр-ва*	*16 дней.*

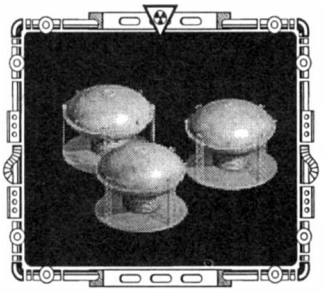
Гидрофабрика (**Hydration Plant**)

Эта фабрика способна обеспечить водой 300 колонистов в день. Для извлечения воды и кислорода из кристалликов льда, находящихся в горной породе на приличной глубине, используется очень эффективный химический процесс. Затем вода очищается и обогащается солями и витаминами, чтобы ее качество соответствовало Федеральным стандартам. Запас воды хранится в Центре Контроля Окружающей Среды. Специальная информация — статистические данные по колонии.



Прочность	*20,*	*Энергия*	*1 МВатт,*
Цена	*5000 кред.,*	*Время стр-ва*	*20 дней.*

Электроэнергия

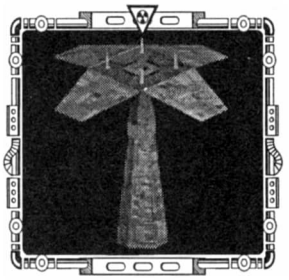


Аккумуляторная Станция (**Power Store**)

Неиспользованная энергия поступает в это здание на хранение, для использования в дальнейшем. Она может понадобиться, если вы потеряете структуры (или хотя бы их часть), вырабатывающие электроэнергию (например, если они будут уничтожены во время вражеской атаки). Наличие на астероиде Аккумуляторной Станции спасет вас от полного отсутствия электроэнергии и даст шанс для безболезненного восстановления утраченных генераторов. Каждая станция способна сохранить до 200 МВатт энергии. Специальная информация — энергообеспечение колонии (какие здания нормально функционируют, а каким не хватает энергии).

Прочность	*34,*	*Энергия*	*не требуется,*
Цена	*1500 кред.,*	*Время стр-ва*	*32 дня.*

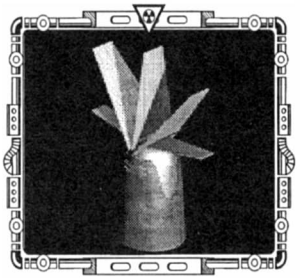
Солнечная Панель (**Solar Panel**)



Это наиболее дешевый и быстростроящийся комплекс, преобразующий солнечную энергию в электричество. Хотя его производительность сравнительно мала (всего 2 МВатта в день), стабильность в работе и легкость конструкции делает Солнечную Панель очень удобной при освоении новых астероидов. Это здание полностью совместимо с Энергоусилителем **SCI-TEK (Power Amplifier).** ТетраКорп рекомендует приобрести документацию на этот прибор и установить его для увеличения в два раза мощности генераторов. Специальная информация — энергообеспечение колонии.

Прочность	*5,*	*Энергия*	*2 МВатта,*
Цена	*500 кред.,*	*Время стр-ва*	*8 дней.*

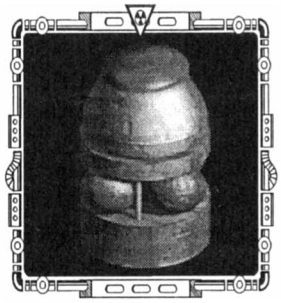
Солнечный Генератор (**Solar Generator**)



Эта структура так же, как и Солнечная Панель, преобразует энергию солнечного света в электрическую, только гораздо эффективнее — производительность 8 МВатт в день. Это здание также полностью совместимо с Энергоусилителем **SCI-TEK** (**Power Amplifier**). ТетраКорп рекомендует приобрести документацию на этот прибор и установить его для увеличения в два раза мощности генераторов. Специальная информация — энергообеспечение колонии.

Прочность	*10,*	*Энергия*	*8 МВатт,*
Цена	*1500 кред.,*	*Время стр-ва*	*10 дней.*

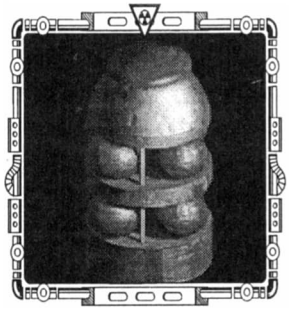
Горнодобывающее оборудование



Сырьевой Комплекс (**Storage Facility**)

Очень важный для нормального развития колонии тип здания. Сюда складируется руда всех видов для продажи или дальнейшего использования. Встроенная система подземных конвейеров позволяет доставлять на склад только что извлеченную шахтами руду, а также переправлять ее в любое место астероида, где она необходима (например, на Верфь или в Ракетную Шахту). Один Сырьевой Комплекс вмещает до 300 единиц руды. Специальная информация — запас руды на складах.

Прочность	*24,*	*Энергия*	*1 MBatt,*
Цена	*1500 кред.,*	*Время стр-ва*	*20 дней.*

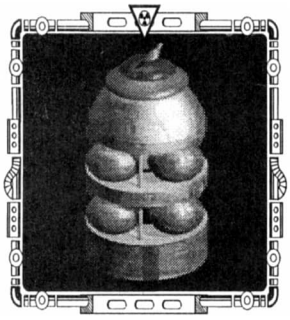


Сырьевая Башня (**Storage Tower**)

Одна Сырьевая Башня занимает столько же места, как и Сырьевой Комплекс, а вмещает до 600 единиц руды. Специальная информация — запас руды на складах.

Прочность	*32,*	*Энергия*	*2 MBatta,*
Цена	*3000 кред.,*	*Время стр-ва*	*40 дней.*

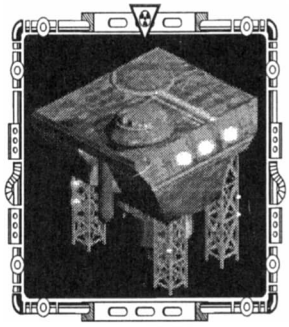
Защищенная Сырьевая Башня (**P. Storage Tower**)



В отличие от обычной Сырьевой Башни, это здание имеет на крыше лазерную пушку и способно дать отпор непрошенным гостям. Вам стоит знать, что все сырьевые комплексы являются первейшими целями во время атак. Ведь потеря склада — это потеря и стратегического сырья, необходимого для постройки кораблей и ракет, и денег (руду ведь можно продать, а некоторые ее виды стоят очень дорого). Специальная информация — запас руды на складах.

Прочность	*32,*	*Энергия*	*3 MBatta,*
Цена	*7500 кред.,*	*Время стр-ва*	*48 дней.*

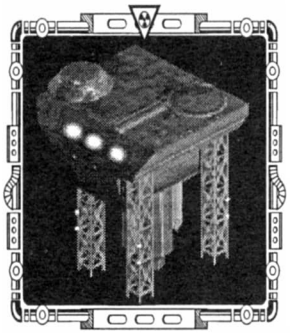
Шахта (**Mine**)



Улучшенная модель стандартной буровой вышки для обнаружения, извлечения и переработки различных видов руды. Это устройство включает в себя блок геофизического обзора, способный обнаружить основные виды полезных ископаемых — Селениум, Астерос, Бариум и Кристаллит.

Прочность	*20,*	*Энергия*	*1 MBatt,*
Цена	*4000 кред.,*	*Время стр-ва*	*32 дня.*

Шахта Глубокого Бурения (**Deep Bore Mining**)

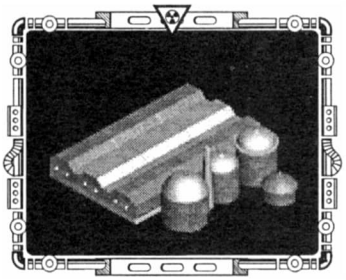


Результат десятилетий научных исследований — софистицированная буровая вышка для обнаружения, извлечения и переработки различных видов руды. Это устройство включает в себя блок геофизического обзора, способный обнаружить очень ценные полезные ископаемые — Квацинк, Битаниум, Кореллиум, Драгониум.

Прочность	*20,*	*Энергия*	*2 MBatta,*
Цена	*5500 кред.,*	*Время стр-ва*	*36 дней.*

Вооружение

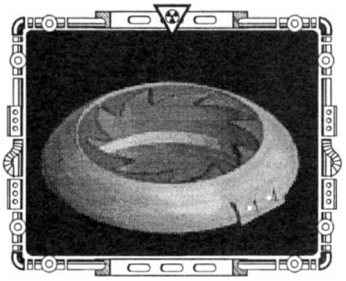
Фабрика Вооружений (**Weapons Factory**)



Одно из самых необходимых зданий. Именно здесь делаются все двигатели и системы, предназначенные для установки в оружейные слоты космических кораблей, а также боеголовки для всех видов ракет. Только стационарным защитным структурам (таким как Лазерные Пушки) не требуется для строительства и нормальной работы наличие Фабрики Вооружений. Нет необходимости устанавливать эти огромные структуры на всех астероидах, но они необходимы в стратегических центрах, в которых вы наладили (или собираетесь наладить) выпуск космических кораблей или ракет.

Прочность	*24,*	*Энергия*	*2 MBatta,*
Цена	*4400 кред.,*	*Время стр-ва*	*32 дня.*

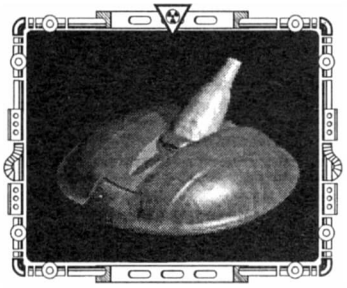
Ракетная Шахта (**Missile Silo**)



Здесь одновременно находится и фабрика по производству боевых ракет, и шахта для их запуска. Каждый астероид имеет подземные склады для хранения ракет (по 10 штук каждого вида). Вне зависимости от того, сколько ракет хранится у вас под землей, не имея Ракетной Шахты, вы не сможете запустить ни одной из них.

Прочность	*15,*	*Энергия*	*не требуется,*
Цена	*4300 кред.,*	*Время стр-ва*	*32 дня.*

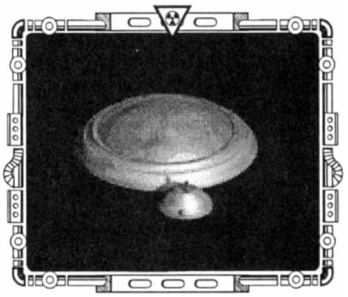
Лазерная Пушка (**Laser Turret**)



Самое примитивное из всех стационарных защитных средств. Эта маломощная пушка способна защитить вас (по крайней мере, она попытается это сделать) от атак с воздуха. Стандартный сенсор, реагирующий на движение, автоматически отслеживает вражеский корабль и берет его в прицел, как только тот откроет огонь. Если пушка не обесточена, то она начнет ответную стрельбу.

Прочность	*16,*	*Энергия*	*2 MBatta,*
Цена	*3400 кред.,*	*Время стр-ва*	*25 дней.*

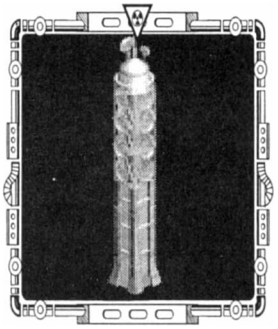
Прочее



Стартовая Площадка (**Satellite Silo**)

Чтобы собрать информацию о вражеских колониях, вам придется запустить немало спутников-шпионов. Они строятся на подземной фабрике, расположенной под Стартовой Площадкой. Внутреннее меню — меню постройки и запуска спутников.

Прочность	*10,*	*Энергия*	*1 MBatt,*
Цена	*5000 кред.,*	*Время стр-ва*	*24 дня.*

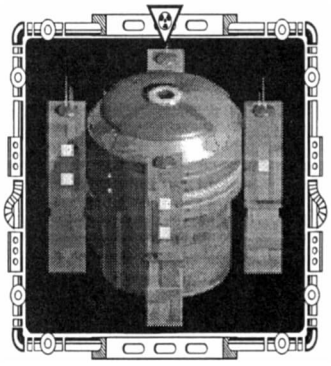


Сенсорный Блок (**Sensor Array**)

Эта структура необходима, чтобы видетъ все происходящее в космосе вокруг астероида, т. к. без Сенсорного Блока радиус обзора астероида чрезвычайно мал (База имеет встроенные сенсоры, но их мощность очень невелика). Это высокочувствительное устройство увеличивает радиус обзора и дает вам более точную информацию о приближении других астероидов и, конечно, о маневрах вражеских флотов и одиночных кораблей.

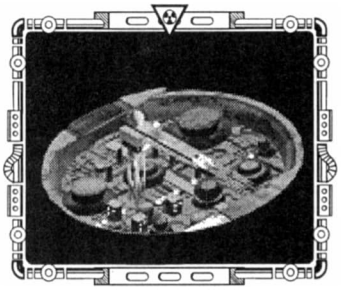
Прочность	*15,*	*Энергия*	*2 MBatta,*
Цена	*3500 кред.,*	*Время стр-ва*	*36 дней.*

Командный Центр (**Command Centre**)



Чрезвычайно важное здание. Рекомендуется иметь несколько Командных Центров на удаленных друг от друга астероидах, чтобы исключить вероятность их одновременного уничтожения. В дополнение к мощным компьютерам, обрабатывающим информацию, поступающую от сенсоров, Командный Центр также постоянно поддерживает контакт с большими кораблями (Транспорты и Командные Крейсера) и флотами. Вы не сможете отдавать им приказы, когда они находятся в открытом космосе, если у вас нет ни одного Командного Центра. Внутреннее меню — постройка Космического Дока, продажа руды Федеральному Транспорту, управление большими кораблями (Командными Крейсерами и Транспортами).

Прочность	*36,*	*Энергия*	*2 MBatta,*
Цена	*3500 кред.,*	*Время стр-ва*	*36 дней.*



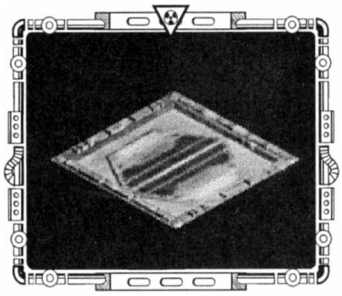
Верфь (**Ship Yard**)

Большое здание, которое дополняется огромным подземным ангаром (доступ в ангар осуществляется через Посадочную Площадку). На Верфи можно построить маленькие космические корабли (Истребители, Штурмовики и Разведчики), вследствие чего это одна из самых необходимых структур. Если у вас построен Ремонтный

Комплекс, то любой маленький корабль, загруженный в ангар, будет автоматически отремонтирован. Внутреннее меню — меню формирования заказов.

Прочность	*20,*	*Энергия*	*2 MBatma,*
Цена	*7500 кред.,*	*Время стр-ва*	*32 дня.*

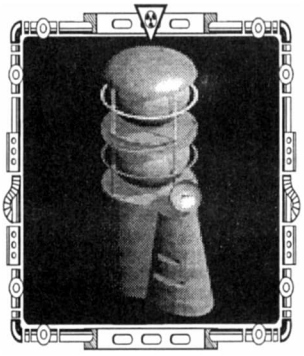
Посадочная Площадка (**Landing Pad**)



Это единственные "ворота" в подземный ангар. Рекомедуется сажать маленькие корабли всякий раз, когда они не используются. Это предохранит их от повреждений во время вражеских атак (если только они не нужны вам для отражения этих самых атак) и даст им возможность подремонтироваться (если построен Ремонтный Комплекс). Однако иногда проверяйте состояние наземной Посадочной Площадки — она часто подвергается метеоритным ударам (мы уже не говорим про пьяных пилотов, которым не попасть в ворота ангара), ведь если вы ее потеряете, то доступ в ангар будет закрыт, хотя сами корабли при этом не пропадут. Внутреннее меню — список кораблей.

Прочность	*5,*	*Энергия*	*не требуется,*
Цена	*3000 кред.,*	*Время стр-ва*	*16 дней.*

Станция Дозаправки (**Refuelling Depot**)



Эта структура проводит дозаправку ваших космических кораблей. Желательно иметь Станции Дозаправки на всех астероидах (исключения составляют сырьевые "придатки", оснащенные Телепортаторами руды). Это здание преобразует энергию в синергетические кристаллы, которые используются космическими кораблями в качестве топлива. Весь процесс полностью автоматизирован — дозаправка происходит сразу, как только корабль оказывается на орбите астероида, на котором построена Станция Дозаправки.

Прочность	*40,*	*Энергия*	*не требуется,*
Цена	*8500 кред.,*	*Время стр-ва*	*30 дней.*

Руда

Селениум (**Selenium**) — руда низкой категории, необходимая для производства Истребителей (**Assault Fighter**), Штурмовиков (**Combat Eagle**), Разведчиков (**Scout Ship**), Эсминцев (**Destructor**), Терминаторов (**Terminator**), Транспортов (**Transporter**), Космических Линкоров (**Fleet Battleship**), Фугасных Ракет (**Explosive Missile**), Ракет с Ращепляющейся Боеголовкой (**Scatter Missile**).

Астерос (**Asteros**) — руда низкой категории, необходимая для работы Атомной Электростанции (**Powerplant**).

Бариум (**Barium**) — руда низкой категории, необходимая для производства Командных Крейсеров (**Command Cruiser**), Спутников-шпионов (**Spy Satellite**), Ракет Объемного Взрыва (**Area Explosive Missile**), Анти-вирусных Ракет (**Anti-Virus Missile**).

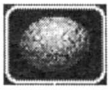
Кристаллит (**Crystallite**) — руда низкой категории, необходимая для производства Истребителей (**Assault Fighter**), Штурмовиков (**Combat Eagle**), Разведчиков (**Scout Ship**), Эсминцев (**Destructor**), ЭМИ Ракет (**Vortex Missile**).

Квацинк (**Quazinc**) — руда средней категории, необходимая для производства Напалмовых Ракет (**Napalm Missile**), Химических Ракет (**Hellfire Missile**).

Битаниум (**Bytanium**) — руда средней категории, необходимая для производства Космических Доков (**SpaceDock**), Ядерных Ракет (**Nuclear Missile**).

Кореллиум (**Korellium**) — руда средней категории, необходимая для производства Командных Крейсеров (**Command Cruiser**), Статических Ракет (**Static Missile**).

Драгониум (**Dragonium**) — руда средней категории, необходимая для производства Терминаторов (**Terminator**), Транспортов (**Transporter**), Космических Линкоров (**Fleet Battleship**), Космических Доков (**SpaceDock**).

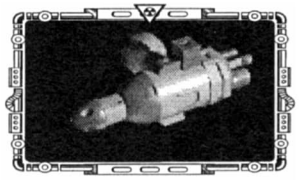


Траксиум (**Traxium**) — руда высшей категории, необходимая для производства Вирусных Ракет (**Virus Missile**).

Нексос (**Nexos**) — руда высшей категории, необходимая для производства Мегаракет (**Mega Missile**).

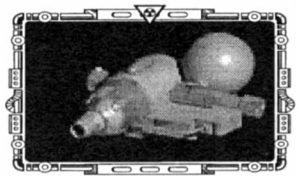
Вооружение космических кораблей

Оружие для атаки вражеских астероидов



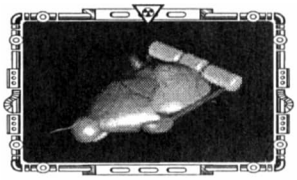
Ионная Пушка (**Ion Cannon**) — слабенькая пушка для атаки наземных целей.

Цена *1000 кред.*



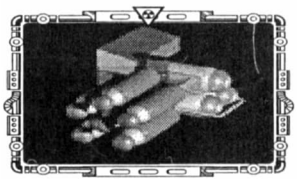
Разрыватель (**Disruptor**) — мощное оружие для атаки целей на поверхности астероида.

Цена *6000 кред.*



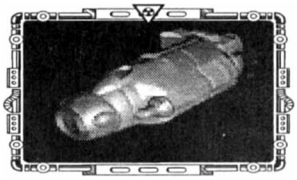
Напалмовые Бомбы (**Napalm Orb**) — очень древнее, но надежное оружие. Изобретено землянами пять веков назад, и с тех пор претерпело незначительные изменения и стало лишь более мощным. У людей есть поговорка: "Запах напалма — это запах победы".

Цена *4000 кред.*



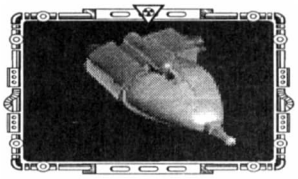
Бомбы Хаоса (**Chaos Bomb**) — оружие невиданной разрушительной силы. Опять-таки плод больного воображения одного из землян — террориста по кличке "Хаос". Он изобрел его в 21 веке для уничтожения небоскребов. Чем это закончилось, всем прекрасно известно из школьного курса истории — "Хаос" погиб, но ему удалось почти полностью стереть с поверхности планеты Земля один из наиболее древних и крупных городов под названием Воронеж.

Цена *12000 кред.*



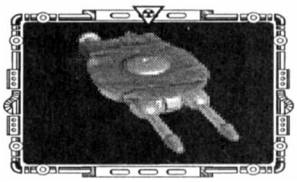
Электромагнитные Бомбы (**Vortex Mine**) — сильное оружие, предназначенное для атаки наземных целей. После взрыва образуется мощный электромагнитное вихрь, который выводит из строя все объекты, попадающиеся на его пути.

Оружие для атаки вражеских кораблей



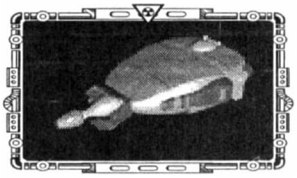
Лазер (**Laser**) — слабенькое лучевое оружие для атаки кораблей противника. Вооружившись такой пушкой, можно, конечно, расстрелять Разведчика или добить еле дышащий Истребитель, но рисковать не стоит — если у него более мощное оружие, то еще не известно, кто кого.

Цена *1000 кред.*



Фотонная Пушка (**Photon Cannon**) — хорошее лучевое оружие для атаки космических кораблей.

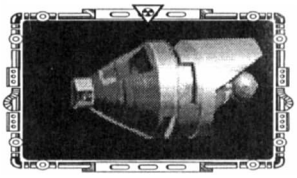
Цена *4500 кред.*



Плазменная Пушка (**Plasma Cannon**) — мечта любого уважающего себя космического пирата. Один, максимум два залпа — и нет вражеского Штурмовика. Если есть деньги, то не жадничайте, покупайте именно такое оружие. Помните, что скупой платит дважды.

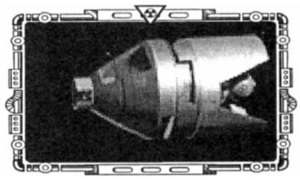
Цена *9000 кред.*

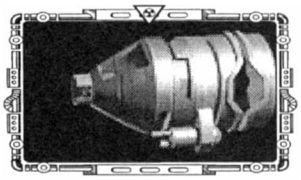
Средства защиты



Щит x10 (**Shield x10**) — создает вокруг корабля силовое поле и за счет этого повышает его прочность на 10 единиц.

Щит x20 (**Shield x20**) — создает вокруг корабля силовое поле и за счет этого повышает его прочность на 20 единиц.



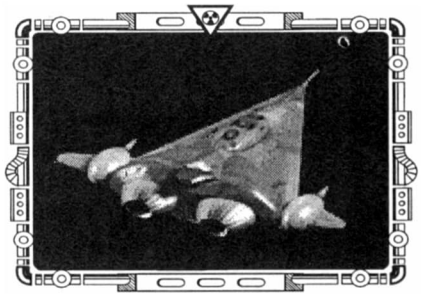


Щит x30 (**Shield x30**) — создает вокруг корабля силовое поле и за счет этого повышает его прочность на 30 единиц.

Космические корабли

Малые корабли

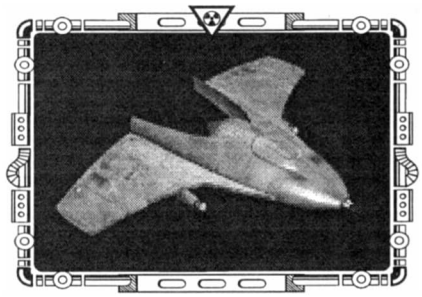
Истребитель (**Assault Fighter**).



Самая старая модель боевого корабля, оставшаяся на вооружении лишь благодаря минимальной стоимости и легкости для производства. Всего один оружейный слот, вследствие чего Истребители, установив на них мощные плазменные пушки, лучше использовать для прикрытия своих колоний от атак с воздуха. В дальнейшем их можно будет перевести в состав какого-нибудь флота для усиления боевой мощи во время столкновений с кораблями противника. В случае, если вам нужны "камикадзе", то лучше кандитатуры не подобрать — пяток-другой Истребителей с мощными бомбами на борту способны начисто "уделать" слабозащищенную колонию (только не забудьте дать им прикрытие, а то их перебьют еще на подлете).

Прочность	*20,*	*Скорость*	*4,*
Время стр-ва	*20 дней,*	*Цена*	*6000 кред.,*
Количество оружейных слотов	*1,*		
Необходимая руда	*2ед. Селениума, 2ед. Кристаллита*		

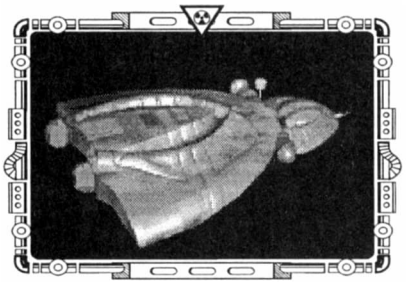
Штурмовик (**Combat Eagle**)



Прекрасный скоростной и маневренный боевой корабль. Два оружейных слота дают возможность комбинировать: две плазменные пушки — и от вражеских кораблей будут очень быстро оставаться лишь дымящиеся обломки, два пакета Бомб Хаоса — перед вами прекрасный "камикадзе", можете не сомневаться, что он дорого продаст врагу свою жизнь, одна плазменная пушка и один пакет бомб — и это универсальный солдат, который пригодится в составе любого флота.

Прочность	*20,*	*Скорость*	*4,*
Время стр-ва	*30 дней,*	*Цена*	*12000 кред.,*
Количество оружейных слотов	*2,*		
Необходимая руда	*4 ед. Селениума и 4 ед. Кристаллита.*		

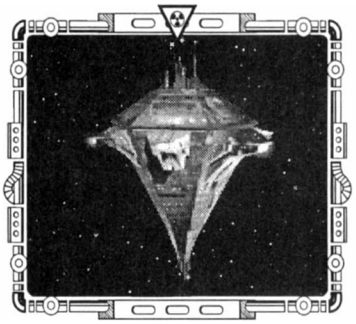
Разведчик (**Scout Ship**)



Корабль геофизической разведки. В его функции входит обнаружение астероидов и обследование их на предмет наличия там полезных ископаемых. Очень хрупкий, в составе флота как боевой корабль абсолютно бесполезен, но всегда имеет смысл держать внутри Командного Крейсера парочку Разведчиков — так можно проводить разведку космоса вдалеке от своих колоний.

Прочность	*5,*	*Скорость*	*3,*
Время стр-ва	*20 дней,*	*Цена*	*3000 кред.,*
Количество оружейных слотов	*1,*		
Необходимая руда	*4 ед. Селениума и 2 ед. Кристаллита.*		

Космический Док



Космический Док — это завод по производству больших и средних кораблей. На одном астероиде можно построить всего один Док. Крайне необходимый объект, поэтому рекомендутся начать строительство сразу, как только появятся возможности для этого.

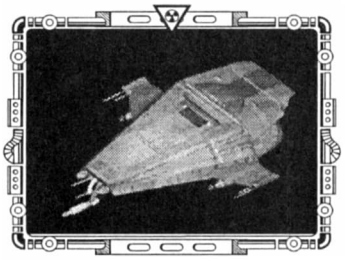
Прочность	*120,*	*Скорость*	*0,*
Время стр-ва	*110 дней,*	*Цена*	*150000 кред.,*
Кол-во оружейных слотов	*4,*		
Необходимая руда	*10 ед. Битаниума и 15 ед. Драгониума.*		

Ни Верфь, ни Космический Док не могут строить одновременно два космических корабля.

Средние корабли

ТетраКорп снабдила вас документацией всего на один корабль среднего класса.

Эсминец (**Destructor**)

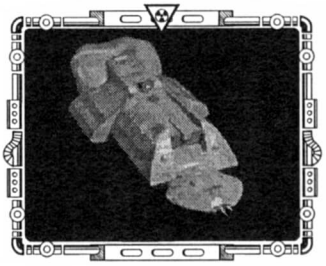


Устаревшая модель боевого корабля. Именно Эсминцы составляли костяк боевого флота землян в 23 веке, когда они начали покорение Галактики. Тогда это было супермощное оружие, но сейчас есть корабли и получше... Однако в начальный период развития колонии, если по каким-то причинам вы не в состоянии приобрести документацию на более современные корабли, то Эсминцы вполне могут сослужить вам добрую службу — они быстро делаются, достаточно прочные, а наличие трех оружейных слотов обеспечивает универсальность кораблей этого типа, хотя, конечно, огневой мощи все же недостаточно.

Прочность	*40,*	*Скорость*	*2,*
Время стр-ва	*48 дней,*	*Цена*	*15000 кред.,*
Количество оружейных слотов	*3,*		
Необходимая руда	*8 ед. Селениума и 6 ед. Кристаллита*		

Большие корабли

Изначально вы можете построить лишь Траспорт, документацию на Командные Крейсера надо приобретать в **SCI-TEK**.



Транспорт (**Transporter**)

Совершенно гениальное творение земного разума. Огромный грузовой корабль, способный перевозить в своих трюмах большое количество руды и ракет. Имеет на борту материалы и оборудование, необходимое для возведение Базы на необитаемом астероиде, а также пассажирские каюты для обслуживающего персонала.

Прочность	*40,*	*Скорость*	*2,*
Время стр-ва	*100 дней,*	*Цена*	*24000 кред.,*
Количество оружейных слотов	*2,*		
Необходимая руда	*6 ед. Селениума и 1 ед. Драгониума*		

Боевые ракеты

Фугасная Ракета (**Explosive Missile**)

Ракета общего назначения, оснащенная самой обыкновенной (и дешевой) боеголовкой.

Цена	*800 кред.,*	*Время стр-ва*	*8 дней,*
Необходимая руда	*1 ед. Селениума.*		

Ракета Объемного Взрыва (**Area Explosive Missile**)

Ракета, оснащенная стандартной боеголовкой с большой площадью поражения.

Цена	*6400 кред.,*	*Время стр-ва*	*8 дней,*
Необходимая руда	*2 ед. Бариума.*		

Напалмовая Ракета (**Napalm Missile**)

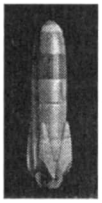
Современная боеголовка, начиненная смесью напалма с плазменным газом. Возникающая в момент взрыва температура так велика, что окружающие строения начинают плавиться.

Цена	*5000 кред.,*	*Время стр-ва*	*8 дней,*
Необходимая руда	*1 ед. Квацинка.*		

Химическая Ракета (**Hellfire Missile**)

Ее боеголовка распыляет вокруг астероида смертельную субстанцию. Особенно эффективно применение таких ракет против плотно населенных астероидов.

Цена	*16000 кред.,*	*Время стр-ва*	*8 дней,*
Необходимая руда	*3 ед. Квацинка.*		

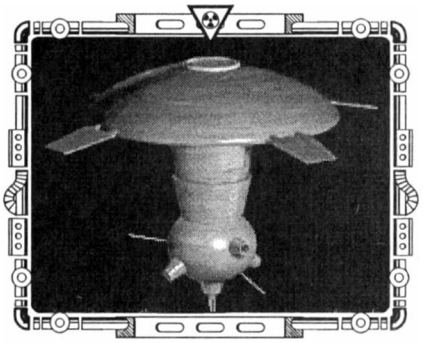


Ракета с Ращепляющейся Боеголовкой (**Scatter Missile**)

Над целью происходит расщепление боеголовки на большое количество обыкновенных фугасных зарядов, что в несколько раз увеличивает поражаемую площадь.

Цена	*15000 кред.,*	*Время стр-ва*	*8 дней,*
Необходимая руда	*3 ед. Селениума.*		

Спутник-шпион



Как только этот спутник достигнет вражеского астероида и выходит на орбиту, он начитает постоянную передачу видеоинформации о поверхности астероида.

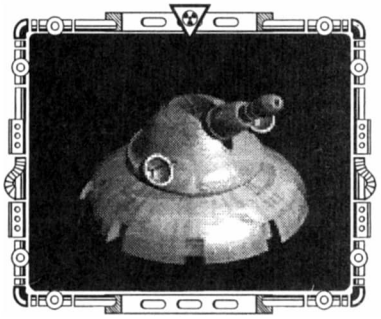
Цена	*10000 кред.,*
Необходимая руда	*2 ед. Бариума,*
Время стр-ва	*12 дней.*

Оборудование SCI-TEK

В этой главе описаны все объекты (здания, корабли, ракеты), а также приборы для улучшения их характеристик (например, Энергоусилитель), документацию на которые необходимо закупать в **SCI-TEK**.

Защитные устройства

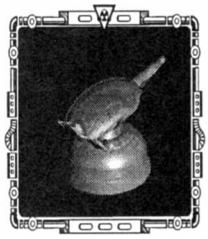
Противоракетная Вышка (**Anti-Missile Pod**)



Длительные исследования показали, что автоматические стационарные защитные устройства имеют наилучшее соотношение цена/эффективность и великолепно зарекомендовали себя в глубинах космоса. Эти высококачественные вышки — основной способ защиты от вражеских ракет. Каждое устройство оборудовано стандартным боевым лазером и устройством самонаведения. Сенсоры засекают появившуюся над астероидом ракету, пушка автоматически наводится на нее и открывает огонь. В связи со своими компактными размерами, точность одной противоракетной вышки довольно низка, но вы можете значительно увеличить вероятность поражения цели, установив несколько таких вышек на одном астероиде.

Стоимость документации	*250000 кред.,*	*Прочность*	*16,*
Энергия	*3 MBatma,*	*Цена*	*15000 кред.,*
Время стр-ва	*36 дней.*		

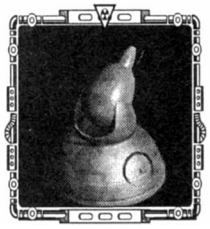
Плазменная Пушка (**Plasma Turret**)



Оружие, обладающее значительно больней поражающей мощью, чем обыкновенная Лазерная пушка. Стандартный сенсор, реагирующий на движение, автоматически отслеживает вражеский корабль и берет его в прицел, как только тот откроет огонь. Если пушка не обесточена, то она начнет ответную стрельбу.

Прочность	*20,*	*Энергия*	*3 MBatta,*
Время стр-ва	*30 дней,*	*Цена*	*5500 кред.,*
Стоимость документации	*40000 кред.*		

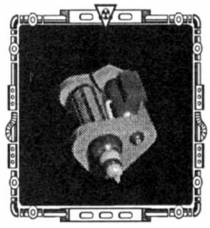
Фотонная Пушка (**Photon Turret**)



Наиболее мощная из всех стационарных пушек. Выстрел из нее в состоянии пробить броню средних и больших кораблей, а по точности наведения и дальности стрельбы она ничем не уступает оружию, установленному на больших межгалактических боевых кораблях. Стандартный сенсор, реагирующий на движение, автоматически отслеживает вражеский корабль и берет его в прицел, как только тот откроет огонь. Если пушка не обесточена, то она начнет ответную стрельбу.

Стоимость документации	*100000 кред.,*	*Прочность*	*20,*
Энергия	*4 MBatta,*	*Цена*	*7500 кред.,*
Время стр-ва	*52 дня.*		

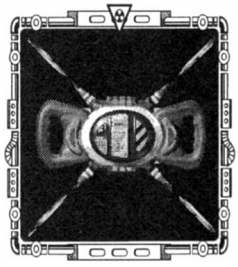
Оптимизатор Огневой Мощи (**Turret Optimizer**)



Появление этого устройства было тепло встречено на рынке, и вскоре оно стало очень популярно среди клиентов **SCI-TEK**. Оптимизатор огневой мощи модернизирует все ваши существующие стационарные пушки (всех трех типов), и автоматически устанавливается в новые, увеличивая в два раза огневую мощь каждого выстрела. Подробности его конструкции держатся в секрете, но известно, что сразу после выстрела специальный жидкий накопитель впитывает поступающую энергию, чтобы потом отдать весь накопленный запас на увеличение мощности следующего выстрела.

Стоимость документации	*240000 кред.*

Броня Для Зданий (**Building Armour**)



В данной документации дано полное описание технологического процесса изготовления брони для зданий и структур любого типа, с целью дополнительной защиты их от метеоритных ударов и вражеских атак. Материалы, которые используются при этом, являются вторичным продуктом стандартного гидропонного процесса, что позволяет значительно (на 10 ед.) увеличить прочность всех строений, как уже существующих, так и тех, которые вы будуте строить в дальнейшем без дополнительных расходов.

Стоимость документации	*110000 кред.*

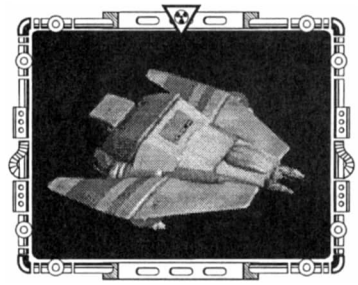
Генератор Экрана (**Screen Generator**)

Даже бронированные здания уязвимы во время атак. К счастью, есть альтернативный способ защиты. Генератор Экрана создает вокруг себя защитное силовое поле, которое поглощает высокий процент поражающей мощи всех основных видов оружия (включая ракеты). Рекомендуется установить несколько таких генераторов для защиты наиболее важных структур.

Стоимость документации	*125000 кред.,*		
Время стр-ва	*52 дня,*	*Прочность*	*36,*
Энергия	*7 МВатт,*	*Цена*	*20000 кред.*

Боевые корабли и защитные устройства для них

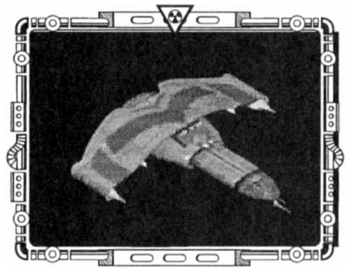
Терминатор (**Terminator**)



Один из наиболее популярных боевых кораблей, сконструированных **SCI-TEK**. Именно Терминаторы очень долгое время составляли костяк Федерального Флота. Первый из них (модель Т-1) был построен очень давно — в 2321 году, и к сожалению, история не донесла до нас имя его Генерального конструктора. Предлагаемая вам модификация (Т-15) создана Дженсисом Мак-Дональдом, ее технические испытания проведены в Эксплуатационном Центре Боевых Кораблей. Смеем вас заверить, что это безотказная военная машина, а наличие четырех оружейных слотов делает ее очень мощной и опасной.

Стоимость документации	*90000,*	*Прочность*	*50,*
Количество оружейных слотов	*4,*	*Цена*	*34000 кред.,*
Скорость	*2,*	*Время стр-ва*	*60 дней,*
Необходимая руда	*8 ед. Селениума и 1 ед. Драгониума.*		

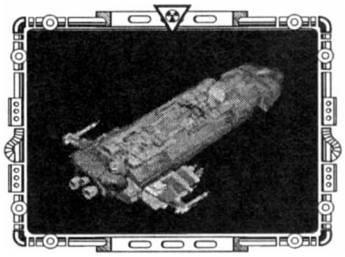
Космический Линкор (**Fleet Battleship**)



Чрезвычайно мощный корабль. Разработан Р. Гиггсом в 2364 году и с тех пор неоднократно модифицировался. Несмотря на громкое имя, по своим размерам и боевой мощи все же уступает Федеральному линкору, однако вполне способен возглавить любой независимый боевой флот. И **SCI-TEK**, и ТетраКорп используют именно эти боевые корабли в качестве флагманов — шесть оружейных слотов делают их очень опасными для любого врага.

Стоимость документации	*150000,*		
Прочность	*70,*	*Скорость*	*2,*
Время стр-ва	*80 дней,*	*Цена*	*60000 кред.,*
Количество оружейных слотов	*6,*		
Необходимая руда	*8 ед. Селениума и 6 ед. Драгониума.*		

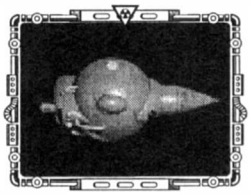
Командный Крейсер (**Command Cruiser**)



Этот огромный боевой корабль не только хорошо бронирован и вооружен (шесть оружейных слотов), он также способен перевозить в своих грузовых трюмах до 20 малых кораблей или несколько средних (в зависимости от их размеров). Большая дальность полета Командного Крейсера намного увеличит радиус действия любого вашего флота — это бесценный корабль, когда приходится воевать в глубоком космосе, вдалеке от своих стратегических центров.

Стоимость документации	*250000,*	*Прочность*	*250,*
Скорость	*2,*	*Время стр-ва*	*120 дней,*
Количество оружейных слотов	*6,*	*Цена*	*300000 кред.,*
Необходимая руда	*10 ед. Бариума и 18 ед. Кореллиума.*		

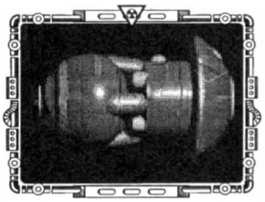
Генератор Отклоняющего Поля (**Deflector**)



Устройство для установки в оружейный слот, значительно улучшающее защитные свойства корабельной брони. Питание генератора осуществляется от корабельных двигателей, поэтому во время полета пульсирующая энергетическая субстанция окружает корпус корабля, делая его более устойчивым к повреждениям, т. к. она способна поглотить или отразить большую часть огневой мощи врага. Генератор Отклоняющего Поля можно использовать совместно с обычными Щитами, что значительно продлит срок службы ваших кораблей без ремонта.

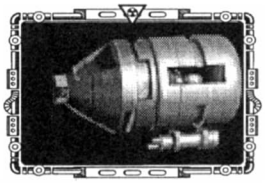
Стоимость документации	*115000,*
Цена	*12000 кред.*

Генератор Искажающего Поля (**Warp Generator**)



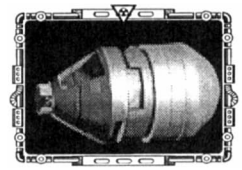
Устройство для установки в оружейный слот боевого корабля. Работает периодически, только в моменты максимального насыщения энергией. Некоторое время встроенный жидкий накопитель аккумулирует энергию, затем включается генератор, создающий мощное искажающее пространство поле, в результате чего корабль становится временно неуязвим. Собственное оружие автоматически меняет режим работы, и ведет огонь только в моменты накопления энергии, когда генератор выключен.

Стоимость документации	*75000,*
Цена	*9000 кред.*



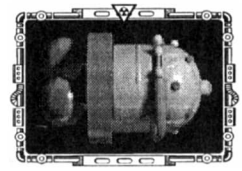
Щит x40 (**Shield x40**) — создает вокруг корабля силовое поле и за счет этого повышает его прочность на 40 единиц.

Стоимость документации	*15000,*
Цена	*6500 кред.*



Щит x50 (**Shield x50**) — создает вокруг корабля силовое поле и за счет этого повышает его прочность на 50 единиц.

Стоимость документации	*60000,*
Цена	*8000 кред.*



Генератор Статического Поля (**Static Inducer**)

Устройство для установки в оружейный слот боевого корабля, генератор берет энергию от корабельных двигателей и периодически создает мощный электромагнитый импульс, временно выводящий из строя электронику вражеских кораблей, в результате чего те становятся совершенно беспомощными, не способными ни атаковать, ни двигаться. Документация на генератор содержит чертежи опознавательного устройства типа "свой-чужой", благодаря которому ваши собственные корабли будут защищены от воздействия этого импульса.

Стоимость документации	*80000,*
Цена	*4500 кред.*

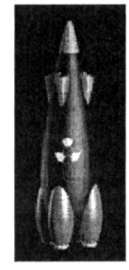
Ракеты и вспомогательное оборудование к ним

Мега-ракета (**Mega Missile**)

Мощнейшая боеголовка, установленная на Мега-ракете — это плод сорокалетней работы Гравитационной Лаборатории **SCI-TEK**. Технология ее производства держится в строжайшем секрете. Известно только, что при взрыве возникает мощнейший гравитационный импульс, в результате чего начинаются сейсмические изломы по всей поверхности цели. Это настолько мощное оружие, что даже планеты после его применения становятся неподходящими для колонизации из-за сумасшедшей вулканической активности. Эффект его воздействия на такие маленькие объекты, как астероиды, впечатляет — от астероида остается лишь куча обломков размером 30-50 см.

Стоимость док-ции	*500000,*	*Цена*	*100000 кред.,*
Необходимая руда	*1 ед. Нексоса,*	*Время стр-ва*	*30 дней.*

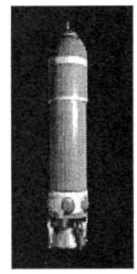
Ядерная Ракета (**Nuclear Missile**)



Многомегатонная боеголовка, установленная на ядерной ракете, способна нанести огромные повреждения астероиду, вплоть до полного уничтожения всех структур. Космические корабли на орбите также получат свою дозу облучения во время взрыва. БУДЬТЕ ОСТОРОЖНЫ! Радиационный фон после ядерной атаки может на много-много лет сделать невозможной колонизацию астероида.

Стоимость док-ции	*300000,*	*Цена*	*50000 Кред.,*
Время строительства	*15 дней,*		
Необходимая руда	*5 ед. Битаниума.*		

Статическая Ракета (**Static Missile**)



Ракета, оснащенная новейшей боеголовкой. Ее появление — результат многолетней работы в области физики времени. В момент взрыва вокруг астероида возникает вибрирующее темпополе, которое разъединяет астероид и матрицу времени окружающего пространства. Практический эффект от взрыва Статической Ракеты просто потрясает — внутри темпополя останавливается время! Ни один корабль, ни одна ракета не могут ни взлететь с астероида, ни приземлиться на него. С течением времени вибрации темпополя уменьшаются, и в конце концов оно исчезает полностью. В этот момент нормальная жизнедеятельность астероида восстанавливается.

Стоимость док-ции	*150000,*	*Цена*	*40000 кред.,*
Необходимая руда	*2 ед. Кореллиума,*	*Время стр-ва*	*8 дней.*

Вирусная Ракета (**Virus Missile**)

Мощная боеголовка этой ракеты начинена летучей радиоактивной субстанцией, разрушающей камни астероида, превращая их в нестабильное вещество, на котором невозможно ничего построить. Вирус медленно распространяется по астероиду, заражая все на своем пути.

Стоимость док-ции	*350000,*	*Цена*	*30000 кред.,*
Время строительства	*15 дней,*		
Необходимая руда	*1 ед. Тракситума.*		

Анти-вирусная Ракета (**Anti-Virus Missile**)

Единственное средство для борьбы с последствиями вирусной атаки. В момент взрыва специально разработанные и выращенные бактерии распространяются по всей поверхности астероида. Они быстро находят и уничтожают вирус, а затем начинают восстанавливать поврежденную поверхность астероида. Это очень медленный процесс, но нет другого способа придать астероиду стабильную форму. К несчастью, побочным эффектом является небольшое увеличение уровня радиации.

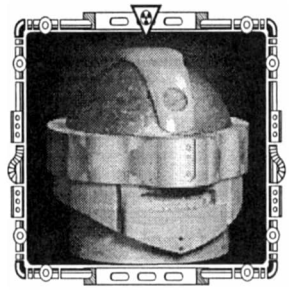
Стоимость док-ции	*90000,*	*Цена*	*10000 кред.,*
Необходимая руда	*4 ед. Бариума,*	*Время стр-ва*	*8 дней.*

Усовершенствованная Система Подачи Ракет (**Missile Bay Extension**)

В обычном складе при Ракетной Шахте может храниться до 10 ракет каждого вида. Только такая система обеспечивает надежное хранение и своевременную подачу ракет к пусковой установке. Новая система загрузки автоматически устанавливается во все ваши Ракетные Шахты (и существующие, и те, которые вы построите в будущем) и позволяет удвоить вместимость складов, по-прежнему обеспечивая своевременную подачу ракет к пусковой установке.

Стоимость документации *60000 кред.*

Система Самонаведения (**Missile Guidance System**)

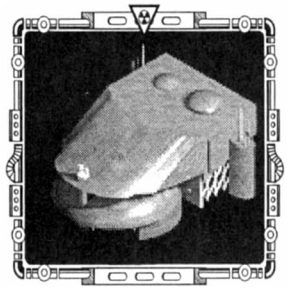


Система новых сенсоров для более точного наведения ракет и анализа вектора отклонения от цели. Ее применение на 25% увеличивает точность попадания, снижает бесполезные траты дорогого оружия и обеспечивает максимальное повреждение цели.

Стоимость документации *80000 кред.*

Геологическое оборудование

Сейсмическая Бурильная Установка (**Seismic Penetrator**)



Один из величайших триумфов в истории **SCI-TEK** — создание этой автоматической шахты, способной извлекать из глубин астероидов Траксиум и Нексос. Ее бур оснащен алмазной головкой, что позволяет проникать глубоко под землю и добывать эти драгоценные полезные ископаемые.

Стоимость док-ции	*120000 кред.,*
Прочность	*24,*
Энергия	*3 MBatma,*
Цена	*26500 кред.,*
Время строительства	*42 дня.*

Двойной Бур Для Шахты (**Mk2 Mine**)

Имея эту документацию, вы сможете добывать обычную руду низкой категории в два раза быстрее, благодаря управляемому компьютером буру с несколькими головками. Это устройство автоматически устанавливается специалистами **SCI-TEK** на все ваши функционирующие шахты, а в дальнейшем всегда будет монтироваться при постройке новых шахт.

Стоимость документации *75000 кред.*

Двойной Бур Для Шахты Глубокого Бурения (**Mk2 Deep Bore Mine**)

Устройство, полностью аналогичное Двойному Буру Для Шахты, но устанавливается на Шахтах глубокого бурения.

Стоимость документации *95000 кред.*

Телепортатор Руды (**Ore Teleporter**)

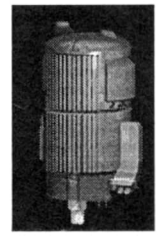
Самый эффективный способ пересылки руды между астероидами. Необходимо наличие Телепортаторов и на астероиде-источнике, и на астероиде-цели. Для достижения наибольшего эффекта рекомендуется установить по одной такой структуре на каждом астероиде. Внутреннее меню — меню передачи руды. Нажмите кнопку "Назначение" (**Destination**) для выбора астероида-цели, а затем переместите туда

нужное количество руды (процесс полностью аналогичен передаче руды на Федеральный Транспорт).

Стоимость док-ции	*150000 кред.,*	*Прочность*	*36,*
Энергия	*1 МВатт,*	*Цена*	*45000 кред.,*
Время строительства	*48 дней.*		

Энергооборудование

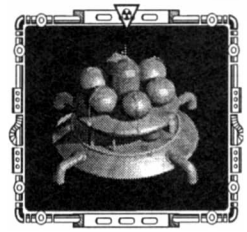
Высокотехнологичный Аккумуляторный Блок (**Hi-Energy Power Stores**)



Недавно разработанное устройство, позволяющее вдвое увеличить емкость ваших Аккумуляторных станций. Оно автоматически устанавливается специалистами **SCI-TEK** на все ваши функционирующие станции, а в дальнейшем всегда будет монтироваться при постройке новых Аккумуляторных Станций.

Стоимость документации 30000 кред.

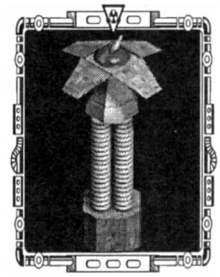
Атомная Электростанция (**Powerplant**)



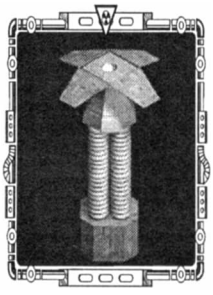
Наиболее мощный генератор энергии. Это большое и сложное для строительства здание, зато оно способно генерировать до 32 МВатт энергии в день. Атомная электростанция самостоятельно добывает Астерос из коры астероида и использует процесс деления атомных ядер для получения энергии. Когда запасы руды иссякнут (расход составляет 1 ед. Астероса в четыре дня), она будет продолжать работать как обычный генератор, выдавая 8 МВатт в день. Специальная информация — энергообеспечение колонии.

Стоимость док-ции	*40000 кред.,*	*Прочность*	*34,*
Энергия	*от 8 до 32 МВатт,*	*Цена*	*10000 Кред.,*
Время строительства	*40 дней.*		

Солнечная Матрица и Защищенная Солнечная Матрица (**Solar Matrix и P. Solar Matrix**)



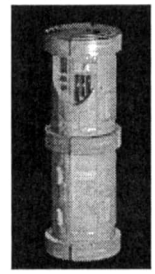
Наиболее современная модель солнечной электростанции, площади занимает ровно столько же, сколько и Солнечный Генератор, а способна выдать до 12 МВатт в день. Это здание полностью совместимо с Энергоусилителем **SCI-TEK (Power Amplifier)**. ТетраКорп рекомендует приобрести документацию на этот прибор и установить его для увеличения мощности в два раза (до 24 МВатт в сутки). Специальная информация — энергообеспечение колонии.



Стоимость док-ции 40000 кред.,
Энергия 12 МВатт,
Время строительства 32 дня.

Солнечная матрица: Прочность 10, Цена 4000 кред.
Защищенная солнечная матрица: Прочность 20, Цена 7200 кред.

Энергоусилитель (**Power Amplifier**)

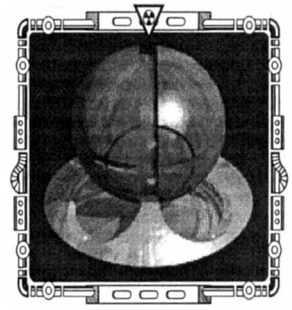


Данная документация позволит произвести модификацию всех ваших солнечных панелей, генераторов и матриц и в два раза увеличить количество генерируемой ими энергии. В дальнейшем, при постройке новых объектов, они всегда будут снабжаться Энергоусилителем.

Стоимость документации *100000 кред.*

Прочее

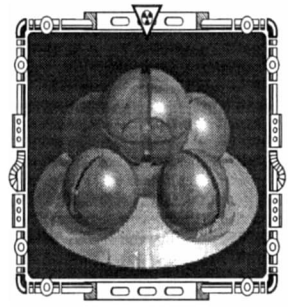
Гравитационный Стабилизатор (**Gravity Nullifier**)



Создание этого устройства — одно из величайших достижений специалистов **SCI-TEK**. Стабизизатор создает гравитационное поле, в пределах действия которого прекращается движение астероидов (включая тот, на котором установлен сам прибор). Пока стабилизатор работает, вам незачем беспокоиться о столкновениях астероидов. Однако, прежде чем включить Двигатель Астероида, необходимо отключить Гравитационный Стабилизатор. Внимание: при недостатке энергии может произойти обвал гравитационного поля, который приведет к уничтожению стабилизатора, поэтому рекомендуется регулярно проверять состояние устройства. Внутреннее меню — меню отключения стабилизатора, имеющее всего одну кнопку "Вкл/Выкл".

Стоимость докц-ии	*70000 кред.,*	*Прочность*	*24,*
Энергия	*4 MBatmа,*	*Цена*	*35000 кред.,*
Время строительства	*52 дня.*		

Двигатель Астероида (**Asteroid Engines**)



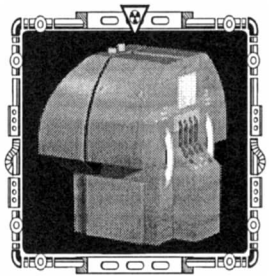
Кажется невероятным, но это истинная правда — перед вами устройство, способное управлять гравитационным полем астероида. В любой момент времени вы будете в состоянии поменять скорость и направление его перемещения. Первый такой двигатель был продан в 2309 году, и с тех пор это бестселлер среди всей продукции **SCI-TEK**. Если Двигатель обесточится, то скорость движения упадет до нуля, и астероид застынет на месте. Внутреннее меню — меню управления двигателем астероида.

Стоимость док-ции	*190000 кред.,*	*Прочность*	*28,*
Энергия	*5 MBattт,*	*Цена*	*45000 кред.,*
Время стр-ва	*64 дня.*		

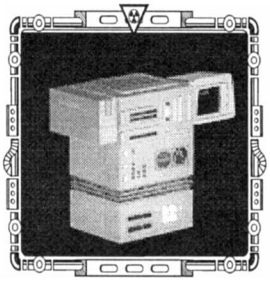
Усовершенствованные Сенсоры (**Improved Sensors**)

Сенсорные блоки давно завоевали доверие колонистов — без них астероиды становятся легко уязвимыми для коллизий и неожиданных вражеских атак. Специалисты **SCI-TEK** разработали

новый прибор, монтируемый под землей и неуязвимый для вражеских атак, позволяющий вам отказаться от использования Сенсорных блоков. Это устройство автоматически устанавливается специалистами **SCI-TEK** на все ваши астероиды, а в дальнейшем всегда будет монтироваться при постройке Базы.



Стоимость документации *44000 кред.*

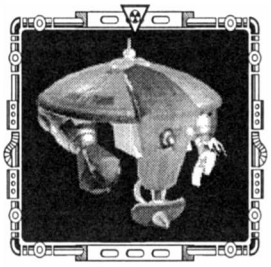


Компьютер Слежения (**Asteroid Tracker**)

Мощный компьютер, получающий информацию от ваших сенсоров для анализа передвижений всех известных астероидов. Он выдает вам информацию в виде направления и скорости движения астероидов, что позволяет заранее предвидеть возможные столкновения, а также наблюдать за перемещениями стратегических центров врагов.

Стоимость документации *40000 кред.*

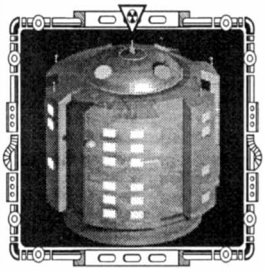
Строительные Роботы (**Construction Droids**)



Купив документацию на эти приборы (оснащение ими всех действующих и будущих Верфей и Космических Доков произойдет автоматически), вы сможете сразу заказывать постройку на каждом из заводов не трех, а шести кораблей. Кроме того, скорость строительства увеличится на 25%.

Стоимость документации *80000 кред.*

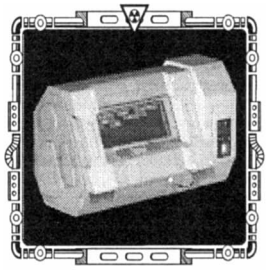
Ремонтный Комплекс (**Repair Facility**)



Необходимое здание в суровых условия космоса. Этот полностью автоматизированный комплекс сам строит и управляет работой ремонтных роботов, которые перемещаются по территории всей колонии, ремонтируя поврежденные объекты. Если есть Посадочная площадка, то можно ремонтировать малые корабли, а если над астероидом висит Космический док, то также производится ремонт средних и больших кораблей (предварительно их необходимо вывести из состава флота и оставить на орбите). Специальная информация — состояние всех зданий колонии.

Стоимость док-ции	*150000 кред.,*	*Прочность*	*20,*
Энергия	*1 MBatm,*	*Цена*	*30000 кред.,*
Время строительства	*36 дней.*		

Устройство Дальней Связи (**Long Range Transmitter**)



SCI-TEK гордится возможностью представить вам последнее достижение в области высоких технологий — прибор двусторонней связи, размеры которого позволяют устанавливать его даже на маленьких кораблях (особенно важно для Разведчиков). Если вы приобретете эту документацию, то прибором двусторонней связи в будущем будут оснащаться все ваши корабли. К сожалению, его нельзя установить на уже выпущенные корабли, стоящие у вас на вооружении.

Стоимость документации *35000 кред.*

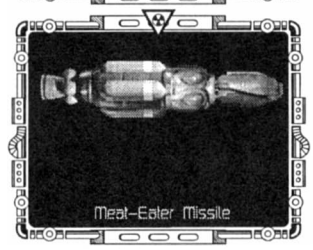
Товары

Черный рынок

Помимо ценной руды, стандартных боевых ракет и информации, у торговцев черного рынка можно приобрести бактериологическое оружие (АПВ и ракеты **Meat-Eater** и **Bug Hunter**). Не забудьте, что его применение запрещено законами Федерации. Основное отличие торговцев-контрабандистов от благонадежных и законопослушных бизнесменов состоит в том, что перед появлением они всегда запрашивают координаты астероида для посадки. Всегда указывайте им тот, на котором у вас проблемы с дорогой рудой (они вполне могут привезти ее с собой), или же тот, на котором избыток этой руды, и нет никакой возможности (или времени) продать ее законным путем.

Ракета "Охотник на жуков" (**Bug Hunter Missile**)

Ракета, оснащенная боеголовкой с высокотоксичным запрещенным АП-Вирусом "Охотник на жуков". Очень эффективна против артемианцев. Уровень летального исхода — 50%.



Ракета "Мясоед" (**Meat-Eater Missile**)

Ракета, оснащенная боеголовкой с высокотоксичным запрещенным АП-Вирусом "Мясоед". Очень эффективна против ачэин, браккатианцев и людей. Уровень летального исхода — 100%.

АП-Вирус "Удар по корпусу" (**APV Shell Shock**)

Запрещенный высокотоксичный АП-Вирус (**APV**), специально разработанный для борьбы с артемианцами. Он находит щели в хитиновых пластинах, проникает в них и атакует мягкие ткани изнутри. Заболевание протекает очень долго и крайне болезненно. Минимальная доза дает потрясающий уровень летального исхода — 100%. Однако, если вовремя принять меры, то болезнь можно вылечить при помощи Свата (**Swat**).

АП-Вирус "Фантом" (**APV Phantom**)

Единственный АП-Вирус, поражающий Микотай. Методы воздействия и проявляющиеся симптомы неизвестны (точнее, непонятны). Одна доза дает 80%-ый уровень летального исхода. Однако известно, что микотай имеют лекарство, применение которого почти в 100% случаев приводит к выздоровлению.

АП-Вирус "Судный день" (**APV Judgement Day**)

Один из наиболее отвратительных видов бактериологического оружия — в течение двух недель после его применения уровень смертности достигает 70-80%. Этот АП-Вирус поражает землян, браккатианцев и ачэин.

АП-Вирус "Силиконовая смерть" (**Silicon Death**)

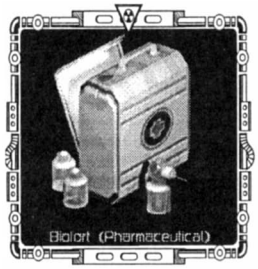
Единственный из известных АП-Вирусов, поражающий маунидов. Также неплохо уничтожает популяции ачэин и браккатианцев. По неизвестным причинам земляне обладают иммунитетом к "Силиконовой смерти". Этот вирус разрушает костные ткани организма, превращая их в студень. Одна доза дает 85%-ый уровень летального исхода.

Легальный рынок

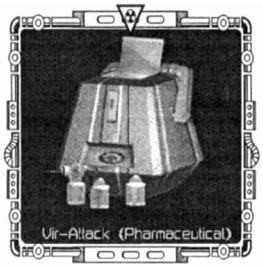
В данной главе перечислены основные товары, пользующиеся спросом в Галактике.

Лекарства

Биофорт (**Biofort**)



Необходимый компонент любой аптечки. Отлично помогает при заболевании космической сальмонеллой (**Spacer's Salmonella**) и, что крайне важно, единственное известное средство против "Силиконовой смерти", одного из запрещенных АП-Вирусов.



Вир-Атак (**Vir-Attack**)

Лечит большинство наиболее опасных космических заболеваний, включая Астрофобию (**Astrophobia**) и Космическую сальмонеллу. Также эффективен против запрещенных АП-Вирусов "Мясоед" и "Охотник на жуков".

Супа-Шеллак (**Supa-Shellac**)

Средство антибактериальной обработки, используемое артемианцами, которые страдают от несмертельных, но очень неприятных болезней, связанных с гниением хитинового панциря. Землянам от этого Супа-Шеллака ни тепло, ни холодно, но на нем можно сделать неплохой бизнес, особенно в летнее время, когда по колониям артемианцев проносятся эпидемии болезней, приводящих к гниению панциря.

Сват (**Swat**).

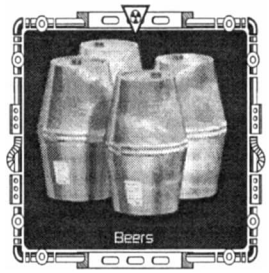
Препарат, специально разработанный для борьбы в АП-Вирусом "Удар по корпусу", который смертелен для артемианцев. Предупреждение: неразумно накопить большие запасы Свата и отказаться продать его артемианцам в тот момент, когда они в нем нуждаются. Очень неразумно.

Звездный Бальзам (**Star Balm**)

Изобретенное микотай средство против Астрофобии и Космоболезни (**Space Sickness**). От этих болезней в большей или меньшей степени страдают все расы. Несмотря на то, что протекают они сравнительно легко, обе болезни очень заразны, и их эпидемии могут всерьез разрушить ваши планы.

Напитки

Пиво (**Beer**)

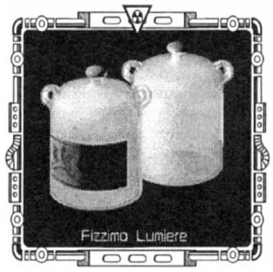


Оказывается, пиво любят не только земляне. Браккатианцы, артемианцы и ригеллиане тоже выпивают огромное количество веселящего напитка. Этот бизнес зародился в XX веке и год от года становился все более прибыльным. Несмотря на то, что во Вселенной в каждой Галактике, на каждой обитаемой планете работают местные пивоварни, спрос на знаменитые сорта превышает предложение. И огромные космические танкеры, наполненные пивом, приносят сумасшедшие прибыли своим хозяевам.

Настоящий Кремово-Медовый Ликер Сент-Етьена (**St. Etiennes Real Cream & Honey Liqueur**)

Безалкогольный ликер с добавлением травяных экстрактов. Несколько терпкий, но очень приятный на вкус. Любимый напиток подростков-землян. Впрочем, и молодежь многих других рас тоже любит его.

Физзимо Люмьер (**Fizzimo Lumiere**)



Этот напиток делается из фосфорецирующего кактуса **Desert Light**, который растет только на некоторых родовых планетах ачэин. Дистилляционный процесс, проводимый при высокой температуре, приводит к появлению светящейся ярко-зеленой жидкости, по вкусу напоминающей лимонную водку. Качество Люмьера определяется по интенсивности свечения. Самые дорогие сорта продаются в специальных хрустальных бутылях. Так как кактус **Desert Light** сравнительно редок, ачэин производят Люмьера только для собственного потребления, экспорт этого напитка запрещен.

Вина (**Wines**)

Огромное количество этих напитков продается по всей территории Федерации. Дешевые сорта вин нет смысла перевозить с одной планеты на другую. Совсем иначе обстоят дела с известными, дорогими сортами. Они делаются на определенных планетах, даже целые звездные системы принадлежат семьям виноделов. Произведенные ими драгоценные напитки перевозятся в специальных гравитационных контейнерах, чтобы уберечь вина от воздействия эффекта невесомости.

Пот Жертвенной Пантеры (**Altarian Panther Sweat**)

Нет, это конечно не пот настоящей пантеры, а очень известный напиток крепостью 18%. От его употребления зубы начинают блестеть так, что их сияние заметно с двадцати шагов. Продается в розницу по цене 20000 Кредитов за стакан.

Виноградное Шампанское Муе & Шампиньон (**Muet & Champignon vintage champagne**)

Великолепный шипучий напиток, лучше которого нет во всей Вселенной! Он популярен, несмотря на свою сумасшедшую стоимость. Транспортируется в бутылках. Один контейнер такого шампанского принесет вам неплохую прибыль, когда вы продадите его.

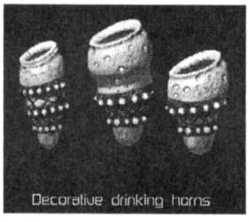
Изделия ремесленников

Товары Из Кожи (**Worked Leather**)

Браккатианские ремесленники по праву считаются лучшими скорняками в Федерации. Они делают прекрасные вещи и для внутреннего рынка, и на экспорт. Однако, все лучшие изделия никогда не продаются представителям других рас. Если вам в руки попало что-нибудь по-настоящему прекрасное, скорее всего, изделие краденное.

Декоративное Древнее Оружие (**Ornamental Archaic Weaponry**)

Хотя лучшее по своим боевым качествам холодное оружие делают в Артемии, ни одна из рас не смогла создать ничего элегантнее, чем древнее оружие браккатианцев. То, что сейчас продается лишь для украшения, создано на основании реальных прототипов, использовавшихся в древности.



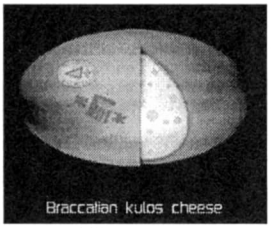
Декоративный Рог Для Вина (**Decorative Drinking Horns**)

Браккатианцы чем-то напоминают древних Викингов. Использование для крепких напитков вместо чаш специальных рогов — это непременное условие любого застолья. Браккатианцы также поставляют их на экспорт, но размеры рогов не позволяют использовать их по прямому назначению, поэтому они несут чисто декоративную нагрузку.

Деликатесы

Жемчуг, Растворенный в Бренди (**Pearls Dissolved in Brandy**)

Оригинальный вид закуски, по неизвестным причинам обожаемый браккатианцами. Также популярен среди состоятельных землян, которые верят в мистические свойства этого блюда, и которых не пугают совершенно грабительские цены, установленные на него.

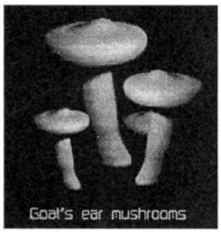


Браккатианский Сыр Из Молока Куло (**Braccatian Kulos Cheese**)

Куло (красивое мохнатое животное) дают очень мало молока, т. к. их телята хотят есть в среднем лишь один раз в 72 часа. Поэтому требуется много таких животных для приготовления этого вкусного и невероятно питательного сыра. Врачи всей вселенной рекомендуют его для восстановления сил после болезни.

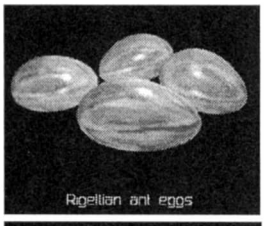
Конфеты с Физзимо-Ликером (**Fizzimo Liqueurs**)

Шоколад — это легальный продукт, а вот наполнитель этого деликатеса входит в список продуктов, продажа которых за пределами Ачэин запрещена. Сами ачэин являются великолепными кондитерами. Они экспортируют с Земли какао, делают из него черные шоколадные яйца и наполняют их Физзимо Люмьер. В каждую коробку ложится четыре таких яйца (именно из-за этого продукта ачэин прозвали "кондитеры Фаберже"). Цена, сами понимаете, "соответствует качеству продукта", иными словами — космическая.



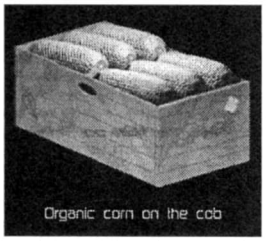
Грибы "Козлиное ухо" (**Goat's Ear Mushrooms**)

Эти грибы растут лишь на нескольких планетах одной звездной системы, находящейся далеко от торговых трасс. Они потрясающе вкусные, богатые ригеллиане готовы заплатить за них любую цену (впрочем, представители других рас тоже не скупятся). Их сбор разрешен лишь раз в несколько лет, но контрабандистам и браконьерам абсолютно наплевать на законы...



Ригеллианские Муравьиные Яйца (**Rigellian Ant Eggs**)

Ригеллианские муравьиные яйца в высоту больше метра! Они считаются деликатесным кушаньем не только у ригеллиан. Особенной популярностью они пользуются у ачэин и, ходят слухи, у элиты Мауны. На вкус эти яйца напоминают икру с легким ароматом меда.



Органическая Кукуруза (**Organic Corn on the Cob**)

Благодаря серьезному неурожаю, несколько лет назад была создана искусственная кукуруза. Особенно по вкусу это блюдо пришлось артемианцам (они вегетарианцы).

Изделия из стекла

Продукция компании "Crystal Cantata Inc"* (Crystal Cantata Inc. Products**)

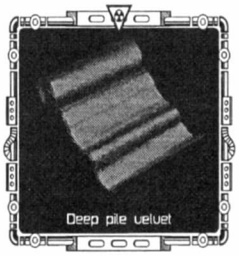
Изначально это была маленькая фирма в одной из ригеллианских систем. Сейчас это многомиллионный орбитальный концерн, выпускающий продукцию по заказам крупных фирм, а также по индивидуальным заказам. Примечателен тот факт, что ни разу с начала существования фирмы не было выпущено трех одинаковых изделий. Цена на эту продукцию, естественно, очень высокая.

Бристольское Стекло (**Bristol Glass**)

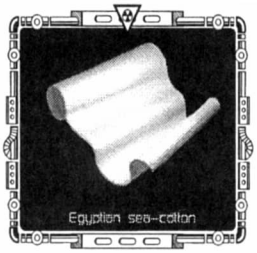
Эти изделия названы так вовсе не в честь города на юго-востоке Англии. Просто на планете Краб Небула есть город с точно таким же названием. Там делают прекрасные бокалы для вина, стаканы для виски и фужеры для шампанского. Только ручная работа, только экстра-качество.

Текстиль

Бархат (**Deep Pile Velvet**)

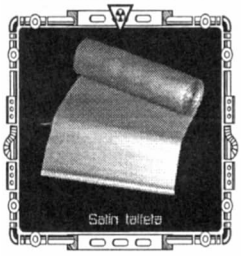


Многим фабрикам, производящим одежду класса "люкс", постоянно требуется эта ткань. Вещи из нее носят во всех концах Федерации.



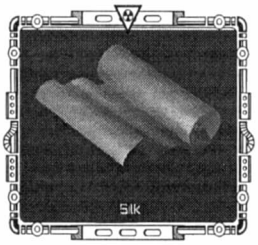
Египетский Морской Хлопок (**Egyptian Sea-Cotton**)

Из этой ткани, производимой только на Старой Земле, на протяжении тысячелетий делается прекрасное нижнее белье. Это правда. Но это очень дорогое удовольствие.



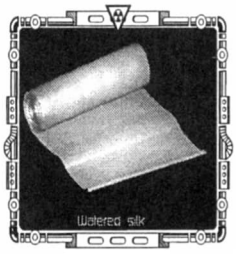
Сатиновая Тафта (**Satin Taffeta**)

Очень дорогая и редкая ткань. Одежду из нее очень любят носить социалисты и богачи во всех концах Федерации.



Шелк (**Silk**)

Эта ткань чрезвычайна популярна у землян. Также пользуется хорошим спросом у ачэин и браккатианцев.



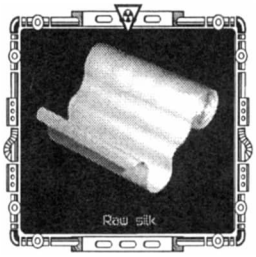
Мокрый Шелк (**Watered Silk**)

Значительно более дорогая ткань, чем обычный шелк, из-за крайне сложного производственного процесса.

Ангора Ачэин (**Achaean Angora**)

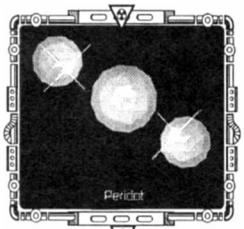
Мех этого животного совсем недавно появился на рынке товаров класса "люкс", но уже завоевал популярность.

Необработанный Шелк (**Raw Silk**)



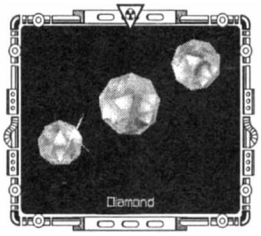
Очень экзотическая ткань. Пользуется популярностью у ачэин и у... микотай, т. к. она хорошо... звучит.

Драгоценности



Перидот (**Peridot**)

Полудрагоценный камень оливково-зеленого цвета, пользующийся большим спросом у Браккатианцев. Они говорят, что его цвет — цвет чести.



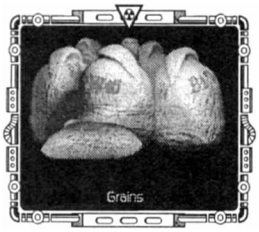
Бриллиант (**Diamond**)

Камень, по необъяснимым причинам чрезвычайно популярный у всех романтически настроенных идиотов Федерации.

Лунный Камень (**Moonstone**)

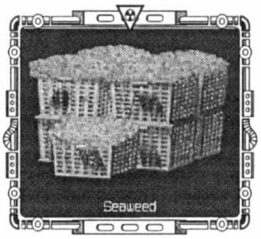
Полудрагоценный камень, пользующийся громадным спросом во всей Федерации.

Продукты питания



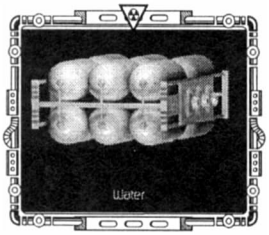
Хлеб (**Grain**)

Хлеб различных сортов с сельскохозяйственных планет распространяется по всей Федерации. Это основная пища для большинства рас, разница лишь в том, из чего его готовят (пшеница, рис, соя и т. д.).



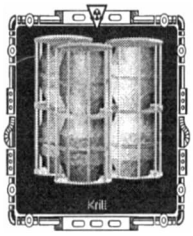
Морские Водоросли (**Seaweed**)

Вместе с хлебом они составляют основной рацион для большинства обитателей Вселенной. Растут на дне океана на большинстве водных планет.



Вода (**Water**)

Так как многие планеты и астероиды полностью лишены ее запасов, это продукт, пользующийся устойчивым спросом.



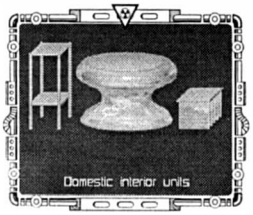
Креветки (**Krill**)

Креветки составляет основу мясного рациона большинства бедных обитателей Вселенной.

Изделия из металла

Абстрактная Скульптура (**Abstract Sculpture**)

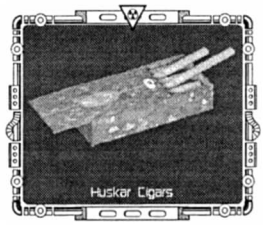
Артемианцы — известные мастера в области обработки металлов. Они верят, что совершенство форм и линий хорошо влияет на эмоциональное и психологическое состояние. Правда, они утверждают, что на не-артемианцев скульптуры не окажут такого действия, однако это не мешает им продавать их всем расам.



Предметы Домашнего Интерьера (**Domestic Interior Units**)

Иногда бывает очень трудно отличить в домах артемианцев мебель от абстрактных структур. И то, и другое делается из экзотических металлов. И тому, и другому придается самая невозможная форма. Впрочем, их мебель довольно удобна и пользуется хорошим спросом.

Специальные предметы

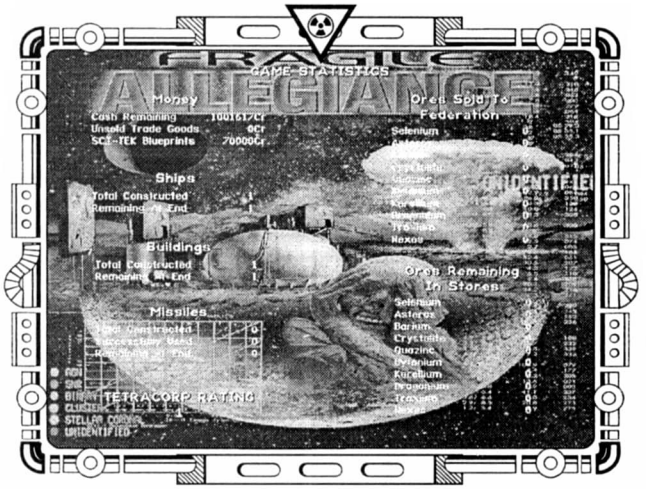


Сигары в Оболочке (**Huskar Cigars**)

Еще одно изобретение ачэин. Эти сигары совершенно безвредны для них самих, но их дым является сильным канцерогеном для организмов представителей других рас. Медики Федерации ввели запрет на их производство и продажу.

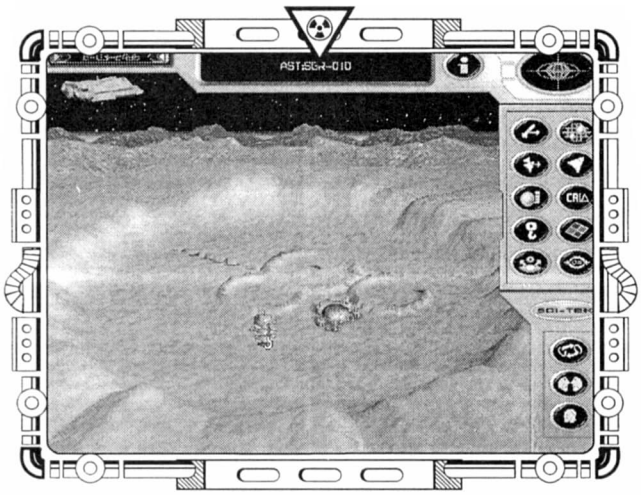
Общая стратегия

Итак, вы успешно высадились. Враги вас не заметили, и до поры до времени не будут знать, где именно вы находитесь. Что вам надо в этом забытом Создателем секторе галактики? — стать здесь единственным и полноправным хозяином. А что надо от вас ТетраКорп? — много-много руды. Чтобы получить много руды, надо иметь много астероидов, чтобы захватить и удержать много астероидов, надо иметь много космических кораблей, а чтобы построить много космических кораблей надо... много руды. Круг замкнулся.



Достижения, оплаченные морями крови и пота.

Начнем с малого: есть один астероид, надо его побыстрее выжать и построить здесь свою первую стратегическую базу. Для начала дайте ей громкое название (как вы базу назовете, так она и поплывет). Стратегическая база — это астеро-



Там на неведомых дорожках
следы невиданных зверей...

ид, хорошо защищенный, на котором построены Командный центр, Верфь, Ракетная шахта, Ремонтный комплекс, Космический док и всякие другие объекты для персонала.

Первым делом строим Шахты, Шахты глубокого бурения (по три штуки), Сырьевой комплекс, Энергетические установки — руду надо начать добывать как можно раньше. Затем объекты жизнеобеспечения персонала: Жилой блок, Медицинский центр, Дворец наслаждений, Центр безопасности, Радиационный фильтр, Центр контроля окружающей среды, Воздушный процессор, Гидропонную фабрику и Гидрофабрику. И, наконец, Фабрику вооружений, Верфь, Посадочную площадку, Ракетную шахту, Командный центр, Сенсорный блок, Станцию дозаправки.

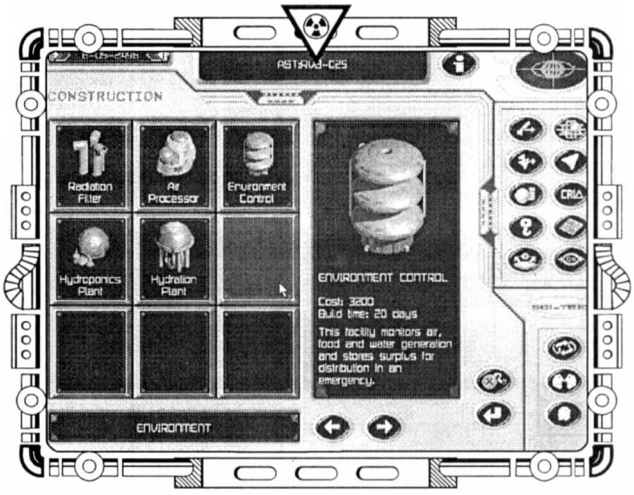
Теперь неплохо бы зайти в **SCI-TEK** и заказать там документацию на Противоракетные вышки, Фотонные пушки, Сейсмическую бурильную установку, Двойной бур для шахты и Двойной бур для шахты глубокого бурения.

Как только закончится постройка Верфи, сразу начинайте на ней строительство 3-4 Разведчиков (не забудьте перевести немного денег в Транспортный фонд), после завершения работ над Жилым блоком уничтожайте Базу (только не забудьте, что она генерирует 8 МВатт электроэнергии).

Разведчиков рассылайте во все стороны. На всех найденных астероидах создавайте колонии. Не делайте там новых стратегических центров — это будут ваши "сырьевые придатки". Ваша задача, не отвлекаясь на пустяки, побыстрее выкачать из них руду, поэтому ставьте там побольше всяких шахт, большие емкости под руду, системы жизнеобеспечения (вместо Жилого блока вполне достаточно Жилых помещений, а Базу уничтожать совсем ни к чему). Как только руда на таком астероиде заканчивается, колонию надо без колебаний уничтожить! В противном случае, у людей, которые живут там далеко не в лучших условиях, начнутся "заскоки" — среди них появятся саботажники, которые будут уничтожать ваши структуры и воровать с орбиты корабли, кое-кто свяжется с криминальными организациями, и из компьютерных сетей начнут пропадать деньги. В общем, колония превратится в одну большую проблему. А так, нет колонии — нет проблемы.

Когда Верфь закончит строительство Разведчиков, начинайте на ней постройку Штурмовиков, вооруженных двумя плазменными пушками. Как только будут сделаны первые 3-4 таких корабля, объедините их в мобильный флот — очень скоро могут появиться вражеские корабли. Врага перехватывайте в космосе! — если корабль добирается до астероида, который ему приказано атаковать, у него ВСЕГДА есть право нанести первый удар.

Перед появлением Федерального Транспорта пошлите свой транспортный корабль в небольшой круиз по "сырьевым придаткам" могущественной колонии и перевезите всю руду в стратегический центр. Если у вас уже есть 10 ед. Битаниума и 15 ед. Драгониума, начинайте строительство дока. Федералам продайте всю руду, кроме Селениума, Кристаллита, 10 ед. Битаниума и 15 ед. Драгониума — вам сейчас очень нужны деньги.



Будь бдителен! Контролируй окружающую тебя среду!

Все излишки руды необходимо продавать. А так как вы не можете "гонять" Федеральный Транспорт с одного своего астероида на другой (он за один заход может посетить только один ваш астероид), значит всю лишнюю руду необходимо перед его прилетом сконцентрировать в одном месте при помощи своих Транспортов или Телепортаторов Руды.

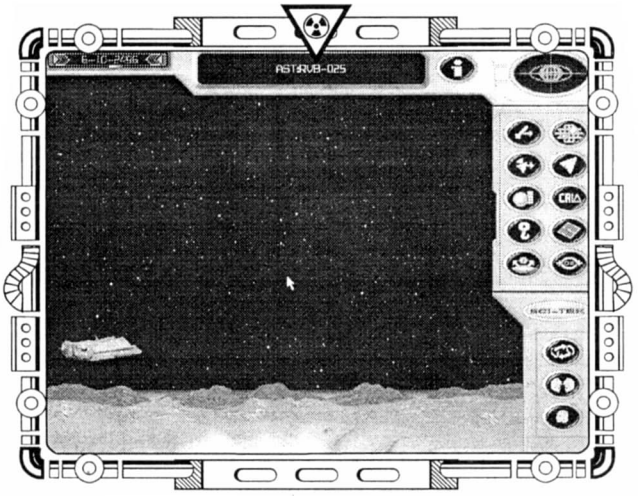
На своем первом астероиде установите четыре Противоракетные вышки и четыре Фотонные пушки (теперь он более-менее защищен). Ни на минуту не прекращайте поиск новых астероидов и создание "сырьевых придатков". Как только закончится постройка дока, начните в нем строительство нового Транспорта.

Пришло время подумать о создании второго стратегического центра. Имейте в виду, на этих астероидах служащие всегда должны быть обеспечены работой и "довольны жизнью", вы не можете допустить, чтобы здесь начались проблемы.

Пару слов о торговле — закупите всевозможных лекарств и не ломайте себе голову над всем остальным. В принципе, можно, конечно, начать "делать бизнес", но, смеем вас уверить, продажа руды Федерации принесет вам гораздо больше денег.

До встречи с противником продолжайте бешеными темпами наращивать свое могущество. Как только вы столкнетесь с врагом, есть три пути развития событий: напасть, заключить мирный договор или укрепить приграничные астероиды и не предпринимать лишних действий. Перед тем как принять решение атаковать, подумайте, а разве вы делали корабли, оснащенные оружием для атаки астероидов? Скорее всего, нет, поэтому самое время начать их строить, тем более, что второй Транспорт уже доделан, и скорее всего, есть деньги на приобретение в **SCI-TEK** документации на Линкор (**Fleet Battleship**) и Терминатор (**Terminator**).

Советы



Примите участие в звездопаде.

Дальше ваша судьба в ваших руках. Но мы все же осмелимся дать еще несколько полезных советов, которые могут пригодиться в любой момент игры:

– Сразу переименовывайте захваченные астероиды, цифровая информация типа "**AST:VTD-694**" воспринимается достаточно тяжело. Их можно называть как-нибудь по-человечески, например, в честь любимой девушки: Маша-1, Екатерина-2, Света-154 (астероидов много, хватит, чтобы увековечить всех ваших "любимых и единственных").

– Стратегические центры оснащайте двигателями и расставляйте по всей завоеванной территории так, чтобы любой, даже самый маленький корабль, всегда мог долететь до любого вашего астероида, дозаправляясь по пути.

– В **SCI-TEK** по мере поступления денег закупайте все самое лучшее.

– На свои маленькие боевые корабли ставьте только плазменные пушки для истребления вражеских флотов. Никогда не посылайте их атаковать астероиды — перед самой атакой выводите слабые корабли из состава боевого флота (потом снова объедините).

– Большие корабли делайте универсальными: две пушки, два пакета бомб, щит и спецзащита (**Deflector или Static Inducer**). В составе любого флота должна быть команда "утюгов" — Терминаторов, оснащенных одним Генератором Отклоняющего Поля и тремя пакетами бомб "Хаоса".

– Перед атакой астероида рекомендуется засылать туда агента для уничтожения защитных устройств.

– Перед тем, как напасть на какую-нибудь цивилизацию, поищите единомышленников — попробуйте заключить максимальное число договоров о ведении совместных боевых действий. Гораздо приятнее громить противника впятером!

– Управляющих нанимайте с максимальным рейтингом (самые лучшие: Франциска Рилк и Мейкпис Фокс). Но как только стресс у кого-нибудь из них превысит 30%, без колебаний берите такого управляющего под стражу.

Развлекайтесь! В этом секторе галактики вы очень скоро станете настоящим королем. Вовсе необязательно убивать всех — можно, например, организовать для "высокоразвитых цивилизаций" маленький заповедник и понаблюдать, как они передерутся друг с другом. Делайте все то, что подскажет вам фантазия, и вы получите большое удовольствие от игры в Fragile Allegiance.

Секретные коды

Для того, чтобы задействовать отладочные коды, необходимо стартовать игру с одной из нижеприведенных командных строчек:

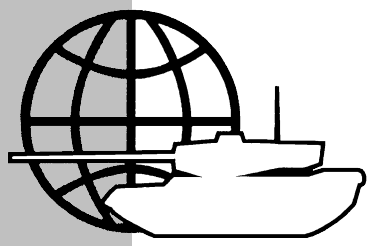
FRAGILE /cKim.Jon.fmsti для европейской версии

FRAGILE /c.Osiris.fmsti для американской версии

Имейте в виду, что регистр букв имеет значение.

Каждая из последних пяти букв командной строки включает определенный отладочный режим, в котором будет работать игра. Эти буквы могут быть использованы в различных комбинациях. Например, командная строчка **FRAGILE /cKim.Jon.mt** добавит вам денег и позволит изменять скорость игры. Буквы означают следующее:

f все строится за один день
m дополнительные деньги
s отобразить на карте все астероиды
t возможность изменить скорость игры нажатием Alt+F8 (быстрее) Alt+F7 (медленнее)
i отображение всей информации об инопланетянах и товарах



СТРАТЕГИИ:

РЕАЛЬНЫЕ ВОЙНЫ

СТРАТЕГИИ: РЕАЛЬНЫЕ ВОЙНЫ

Есть весьма обширная общность людей, горько сожалеющих о том, что они родились не в то время и не в том месте. Родиться бы году этак в 1890-ом и вполне можно было бы принять участие в битве на Курской дуге или в Берлинско-Одерской операции — не исключено, в этом случае лично вы, а не Жуков выиграл бы битву за Москву и лично вы принимали бы капитуляцию Третьего Рейха в разрушенном до основания Берлине. А стоило бы вам родится в 1910-ых и, может быть, вы подбили бы немецких танков куда больше чем лейтенант Колобанов, уничтоживший в течении одного боя на Лужском оборонительном рубеже 22 немецких машины.

Ну а кто-то (не в нашей стране, конечно) наоборот — спит и видит мюнхенские пивные 20-ых годов, где озлобленные версальским позором фронтовики Первой Мировой благоговейно внимают пламенным речам отставного ефрейтора с тонкими усиками и косой челкой. Вступить бы в те далекие годы в ряды "охранных отрядов" (SS) и тогда бы к началу сороковых можно было бы оказаться в рядах прославленных танковых дивизий СС —"Лейбштандарт Адольф Гитлер" или "Мертвая голова". И может быть, ствол орудия вашего "Тигра" был бы покрыт от маски до дульного тормоза тонкими белыми кругами, каждый из которых символизирует одну сожженную боевую машину противника.

Какое это, наверное, наслаждение распахнуть настежь люк танка, вдохнуть свежий, лишенный запахов пороховой гари и машинного масла, воздух, спрыгнуть вниз, похлопать рукой по вмятинам на броне, и осознать, что ты жив. А впереди новые бои, новые схватки не на жизнь а на смерть со смертельно ненавидящим тебя врагом.

Не меньшую радость испытывает генерал, склонившийся над картой, с которой уже можно убрать условные обозначения несуществующих дивизий противника, можно передвинуть линию фронта на пару сотен километров вглубь вражеской территории. Расчет оказался верен — именно на выбранном направлении оборона противника оказалась наиболее хлипкой, резервы были введены вовремя, враг разбит. Но впереди еще новые рубежи обороны, враг копит резервы, чтобы взять реванш. Впереди новые битвы, которые предстоит выиграть.

Нет, с тем, что бы повоевать сейчас, нет никаких проблем — если вы прирожденный "пес войны", "солдат удачи", если вы испытываете дискомфорт, когда вокруг не свистят пули и не рвутся неуправляемые ракетные снаряды — пожалуйста, идите в контрактники или в наемники, езжайте в приглянувшуюся "горячую точку" и воюйте себе на здоровье. А вот как принять участие в войне, которая кончилась более полувека назад, великой войне, в которой решались судьбы целых стран и народов? Это не говоря уж о том, чтобы лично оказать влияние на ход этой грандиозной войны. И в этом, кстати, нет ничего невозможного. Да, реальная война давно завершилась, о ней можно и нужно помнить, чтить память павших на ней, не верить в поток телевизионной лжи, во все эти утверждения, что мы выиграли "не умением, а числом", "завалили противника горами трупов". А вот принять участие вы сможете во Второй Мировой, разгоревшейся на экране монитора вашего компьютера. Жанр стратегии можно назвать настоящей отдушиной для тех, кого интересует история — игры дают вам возможность заново переиграть давно отгремевшие великие битвы и войны.

Фирма SSI как раз и прославилась своими стратегическими играми, посвященными настоящим, имевшим место в реальной истории, войнам. Правда, подавляющее большинство игр от SSI игр относится к жанру так называемых "военных игр" (wargame) — игр, в которых, вы бере-

те на себя роль, как минимум, генерала и принимаете в свои руки руководство над десятками дивизий, которые вам приходилось бросать в какое нибудь грандиозное сражение наподобие Сталинграда или Эль Аламейна. В таких битвах принимают участие сотни тысяч, а то и миллионы солдат. Нет, никто не спорит, приятно соревноваться в искусстве полководца с такими великими стратегами как Жуков или Роммель, но и Жукова и у Роммеля была возможность сесть на "эмку" или "кюбельваген" и поехать на передовую — выжженную земля, изрезанную окопами и изрытую оспинами воронок, полюбоваться в бинокль на позиции противника и заодно точно прикинуть, стоит ли наносить удар именно на этом участке фронта. Ну а если затишье сменилось яростной атакой противника, то можно и взять на себя командование подразделениями на передовой.

"Военная игра", посвященная глобальным операциям, как правило никакой передовой не предусматривает — вы можете только разглядывать карту театра военных действий и перемещать по этой карте свои дивизии. А вот результат действий каждой конкретной дивизии вам остается принимать таким, как он есть, повлиять на него вы никоим образом не можете — компьютер, учитывая характеристики столкнувшихся в бою соединений, по определенным формулам рассчитывает, какие именно потери понесло каждое соединение и просто ставит вас перед свершимся фактом.

А вот Steel Panthers (Стальные Пантеры) представляют собой очень удачную попытку фирмы SSI перенести действие "военной игры" со стратегического на тактический уровень, или, иными словами, дать вам великолепную возможность оказаться в огненном пекле переднего края. Вы уже не генерал и не фельдмаршал, а скорее капитан или полковник. Под вашим командованием находятся не десятки дивизий, личной состав которых насчитывает сотни тысяч солдат, а отдельные боевые единицы — танки и их экипажи, орудийные и пулеметные расчеты, пехотные взводы и отделения. И ваша задача — отдавать приказ каждой конкретной боевой единице. Вы должны указать им, куда ехать и в кого стрелять. Поле битвы также заметно уменьшилось в размерах — сражения разворачиваются уже не на бескрайних пространствах площадью в сотни, а то и в тысячи километров — это обычные поля, холмы, берега рек, небольшие деревеньки, городские кварталы. Ваша задача — уже не захватывать целые страны или как минимум города — нет, бои идут за деревеньки и господствующие высоты, мосты и переправы.

Создатели игры постарались учесть все мыслимые тонкости настоящего боя — создать максимально реалистичный, насколько это вообще возможно для коммерческой игры, имитатор настоящего боя. Есть кстати, игры и некоммерческие, предназначенные для подготовки офицерского состава армии США — в этих играх учитывается чуть ли не количество травинок на поле боя. Игры, кстати, многопользовательские — кто-то играет за сержанта, командующего отделением, кто-то за командира взвода, кто-то за командира роты и т. д. Steel Panthers, конечно, до таких имитаторов далеко, но тем не менее — в игре учитывается и рельеф местности, и количество снарядов и патронов у ваших солдат, и вероятность попадания в противника с определенной дистанции на определенной скорости (в танк, находящийся у вас под носом, но едущий на скорости 50 км/час вы можете и не попасть), снаряды пушек делятся на бронебойные и осколочно-фугасные (правда, выбор между двумя этими боеприпасов осуществляется компьютером автоматически). В стратегиях в реальном времени, в которых вы также руководите отельными боевыми единицами, эти единицы имеют просто некий запас здоровья, поэтому нет

ничего удивительного в том, что толпа автоматчиков может при удачном стечении обстоятельств разделаться с танком. В Steel Panthers этот номер не пройдет — танк в этой игре имеет не просто запас здоровья, а такие характеристики, как толщина брони в каждой проекции корпуса и башни (эти характеристики почти полностью соответствуют характеристиками реальным прототипов) и солдаты, вооруженные автоматами, могут стрелять по танку вплоть до того момента, пока танк не уложит их прямым попаданием осколочно-фугасного снаряда. Можете и не надеяться пробить из 37 мм немецкой противотанковой пушки лобовую броню советского КВ, наши "сорокопятки" окажутся столь же бессильны при столкновении с "Тиграми".

Учитывается в игре и моральных дух солдат — это в Warcraft вы можете натравить одинокого крестьянина на толпу огров и обреченный с покорностью ринется исполнять самоубийственный приказ. А в Steel Panthers из совершенно исправного танка может выскочить запаниковавший экипаж, или не выскочить, а просто дать задний ход и выйти из боя.

Приятно поражает и то, что создатели игры любезно предоставили вам возможность побывать абсолютно на всех театрах военных действий в Европе, Северной Африке и на Тихом океане. Вы можете играть абсолютно за все страны — участники этой великой войны — включая, например, Китай или Венгрию. Но и этого создателям игры показалось мало — вы можете принять участие в совершенно фантастических сражениях — например, в войне между Советским Союзом и Америкой, вспыхнувшей на руинах Европы, или принять участие в дележе сфер влияния между одержавшими победу Германией и Японией. Вы можете проходить и долговременные военные компании, состоящие из череды жарких схваток, а можете выбрать и одну-единственную битву. Более того, в вашем распоряжении и такая замечательная вещь, как редактор сценариев — вы можете создать битву, полностью отвечающую вашим вкусам. Вы можете собственноручно создать новую карту, закупить войска для воюющих сторон и даже отредактировать боевые единицы — увеличить до совершенно непрошибаемых размеров толщину брони танков, сменить вооружение, превратив скромный танк в непобедимый сухопутный дредноут. К вашим услугам и генератор битв — вы можете произвольно выбрать любую воюющую строну, время сражения и карту поля боя.

В нашем описании мы раскрываем все богатейшие возможности, которые открывает перед вами эта замечательная игра, и даем исчерпывающие советы о том, как выигрывать на полях сражений Второй Мировой (подробного описания всех сценариев мы, увы, не приводим, потому что в этом случае пришлось бы выпускать сразу несколько томов, посвященных исключительно Steel Panthers).

Но вот утихли восторги по поводу первой части Steel Panthers (вышедшей более двух лет назад) и SSI незамедлительно начала работать над продолжением — тема Второй Мировой в предыдущей игре оказалась рассмотренной со всех мыслимых ракурсов, а посвящать игру целиком альтернативной истории (вариациям на тему "что было бы если бы ..." —"если бы да кабы, во рту росли бы грибы" — гласит народная мудрость) или вводить в игру экспериментальную технику, так и не вышедшую на поля сражений (наподобие немецкого супертанка "Мышонок" или советских многобашенных танков наподобие Т-100 или СМК) — это не выход. И SSI решила обратится к войнам, отгремевшим не столь давно и войнам, которых никогда не было, но которые вполне могли бы быть или вот-вот начнутся. Полвека, минувшие со времен окончания Второй Мировой, ну никак нельзя назвать мирным временем — по всей планете с завид-

ной регулярностью вспыхивали и раскалялись добела горячие точки, разгорались пожары региональных конфликтов. Разумеется, эти небольшие (в масштабах планеты) войны не обходились без участия сверхдержав — они служили для отстаивания геополитических интересов, укрепления влияния в нестабильных регионах, а заодно и использовались как испытательные полигоны для новых видов оружия и отработки тактических приемов ведения войны.

Американские солдаты сражались в Корее, Вьетнаме и Ираке, Советский Союз, помимо Афганистана. активно вмешивался в арабо-израильские конфликты, советские военные советники обучали солдат в Анголе и в том же Вьетнаме. Американские самолеты сбивали ракеты советских зенитных ракетных комплексов, советские танки становились жертвами противотанковых управляемых ракетных снарядов американского производства. Steel Panthers 2 дают вам возможность принять участие во всех более или менее известных конфликтах разгоревшихся с 1950 по 1998 год (не удивляйтесь, хотя игра и вышла в конце 1997 года, тем не менее, это не опечатка). Вы можете играть фактически за все страны, которые имеют собственную армию и в состоянии вести войну. Вы можете играть не только за страны, но и за Организацию Освобождения Палестины и за моджахедов. К вашим услугам не только война в Корее, Ираке, Вьетнаме. Сирии, но и никогда не имевшее место в реальности вторжение советских танковых армад в Западную Европу, война между Америкой и Японией, конфликт между Россией и Украиной из за полуостров Крым, защита американской армией Тайваня от неисчислимых китайских полчищ. Что же изменилось в игре? Изменения в управлении игрой незначительны, и, за редким исключением (например, управление артиллерийским огнем и действиями тактической авиации), носят чисто косметический характер. Но изменилась, конечно же, тактика боя — появление над полями сражений вертолетов, возросшая роль тактической авиации, почти стопроцентная меткость танков, невероятная эффективность противотанковых средств — все это вносит существенные коррективы в науку побеждать. Появилась и такая интересная вещь, как генератор долговременных военных кампаний. Вы можете стравить в ожесточенной схватке две, три и более любых стран стран мира. В нашем описании вы найдете подробнейшие тактические советы по войнам каждого исторического периода, советы по грамотному применению современного оружия.

Всем хороши Steel Panthers и лишь одно в них можно назвать небольшим (хотя для кого как, конечно) недостатком. Он заключается в том, что эта игра пошаговая — вы можете не торопясь выбирать цели танковых орудий, сколько угодно времени размышлять о том, на какую клетку обрушить огонь батареи гаубиц, а во второй части сложно убедить себя в том, что неподвижно зависший над полем боя вертолет на самом деле летит со скоростью более 100 км/час. Где же азарт боя? В реальном бою счет времени идет буквально на доли секунды, а правильные решения нужно принимать мгновенно. Никто не спорит — узнать, что такое настоящий (ну, относительно настоящий, конечно) бой можно лишь с легкой помощью стратегий в реальном времени.

Но. увы, создатели стратегий в реальном времени уделяют внимание в основном войнам никогда не имевшим места в реальной жизни — этническим конфликтам между людьми и орками, битвам за мировое господства между НОД и ГДИ, войне за контроль над далекой планетой Аракисс и т. п..

Почему бы не обратиться к реальной истории, например, все к той же истории Второй Мировой войны? Нельзя сказать, что динамических стратегий, посвященных битвам этой великой войны

не было, достаточно вспомнить Iron Cross, Offensive. Но эти игры как-то теряются в общем потоке. Согласитесь, командовать "тиграми" и "пантерами", "шерманами" и "грантами", гаубицами и зенитками, пулеметчиками и базучниками не менее интересно, чем вести в бой абстрактные катапульты, "мамонты", "разрушители" и прочую технику и воинские единицы, никогда не вступавшие в реальный бой. В конце минувшего года появилась еще одна игра, посвященная ожесточенным сражениям Второй Мировой. Close Combat — игра созданная (вернее, изданная) фирмой Microsoft, до сей поры известная в основном увлекательной компьютерной игрой Windows 95 и ее предшественниками. И дебют, надо сказать, получился весьма удачный. Вам предстоит принять участие в жарких сражениях, развернувшихся во Франции летом 44 года, когда войска союзников высадились в Нормандии (почему-то все динамические стратегии, посвященные Второй Мировой войне посвящены именно сражениям на Западном фронте, который у нас вполне справедливо именуют Вторым. Создатели этих игр явно переоценивают вклад союзников в разгром Третьего Рейха, позабыв о том, что до 44-го года основная тяжесть войны с Гитлеровской Германией лежала именно на нашей стране). В отличии от подавляющего большинства динамических стратегий, эта игра посвящена целиком и полностью военным действиям. Вам не придется строить военные заводы, заниматься добычей полезных ресурсов. Шахты, сталелитейные заводы, конструкторские бюро, призывные пункты, казармы остались далеко в тылу. Перед вами только война, только передовая — поле боя, изрытое воронками взрывов, изрезанное гусеницами танков, усеянное телами убитых и остовами сгоревшей техники. Почти во всех динамических стратегиях вы можете произвольно создавать группы из любых боевых единиц. В Warcraft 2 вы можете объединить девять любых воинов, создав, например, сводный полк, скажем, из трех огров, двух троллей, трех драконов и одного пеона, в C&C вы можете вообще объединить все ваши войска, имеющиеся на карте, в одну большую дивизию и бросить их на одну, выбранную вами, цель. В реальной жизни сложно представить, например, соединение, состоящее из двух танков, одного самолета, трех гаубиц и сапера. Реальные солдаты, как известно, воюют дивизиями, которые в свою очередь делятся на батальоны, которые состоят на рот, взводов и отделений. И во главе каждой такой структурной единицы стоит свой командир, перед которым в бою стоит четкая задача. В этой игре вам предстоит командовать не просто толпами солдат и стадами танков, а именно ротами и взводами. Отдавать команды вам предстоит именно командирам соединений, и всячески следить за тем, чтобы эти командиры не пали от пуль и осколков — лишившись лидера, все соединение может впасть в панику и начать незапланированное вами отступление. Отдавать заведомо самоубийственные приказы также не имеет смысла — американский автоматчик вряд ли полезет под гусеницы "тигра", водитель немецкого бронетранспортера двадцать раз подумает, прежде чем повести свою машину прямиком на скопление "шерманов". Солдаты в этой игре ведут себя почти как в реальной жизни.

Ну а что же игра представляет из себя чисто графически? Вы смотрите на поле боя сверху, с высоты птичьего полета, или, вернее, с высоты низколетящего штурмовика. Перед вами простирается тщательно прорисованный ландшафт, сказать, что вы сможете разглядеть каждую травинку, будет явным преувеличением, но в целом все смотрится весьма правдоподобно. Не менее реалистично выглядят и танки, пехота, артиллерийские орудия, как просто стоящие на позициях, так и действующие — стреляющие, взрывающиеся, умирающие.

Какое же серьезное описание серьезной стратегической игры обходится без описания сражающихся в ней боевых единиц ("юнитов" на геймерском жаргоне). В серьезных компьютерных играх, посвященных Второй Мировой войне в бой идут не абстрактные боевые единицы (выдумывать которые в большом количестве совершенно незачем — пары десятков видов войск вполне хватит для обилия тактических и стратегических решений), нет, в бой идут в таких играх компьютерные аналоги реальных боевых машин, а солдаты стреляют из компьютерных аналогов реальных винтовок, автоматов, базук, фаустпатронов и противотанковых ружей.

Хорошо, если игра посвящена какому-то одному сражению или нескольким, но уместившимся в короткий отрезок времени (как Close Combat, например), а вот если действие игры разворачивается на протяжении всех шести лет Второй Мировой войны и в ней фигурируют все страны-участники (или на протяжении пятидесяти послевоенных лет, как Steel Panthers 2). Знаете, сколько за это время было в ведущих странах мира сконструировано, запущено в производство и брошено в бой одних только танков? Вот и мы не знаем, и считать не собираемся — но вот только на вооружении фашисткой Германии состояло более пятидесяти моделей и модификаций бронетехники. Прибавьте сюда еще и советские, английские, американские, японские, итальянские, венгерские танки. Многовато "юнитов"м получается, не так ли? И это только танки. Конечно же, различия между машинами одной весовой группы (легкие, средние, тяжелые танки, например), выпущенными в одной стране в течении, скажем, одного года, не столь значительны — но вот уже промежуток в два года — это уже почти две разные эпохи в истории военной техники — совершенствование техники истребления шло в годы войны семимильными шагами.

Конечно же, вы можете внимательно приглядеться к параметрам боевой единицы, но, согласитесь, это бывает подчас слегка утомительно. Да и к тому же, разве вам не интересно знать, когда именно появилась та или иная боевая машина, кем она была создана, на каких фронтах воевала, и как зарекомендовала себя во время сражений? Если вы действительно интересуетесь историей танкостроения времен Второй Мировой, к вашим услугам наша "Краткая танковая энциклопедия", посвященная советским и немецким танкам времен Второй Мировой войны, а также теории и практике применения советских и немецких танковых частей. Вы узнаете о истории создания знаменитых (и не очень) боевых машин и о том, как они воевали.

О бронетанковой технике времен Второй Мировой Войны

Танковая энциклопедия

Кто не помнит старые кадры кинохроники времен Великой Отечественной — колонны танков, ползущие по разбитым дорогам, пылающие машины, валяющиеся неподалеку башни, сорванные взрывом боекомплекта.

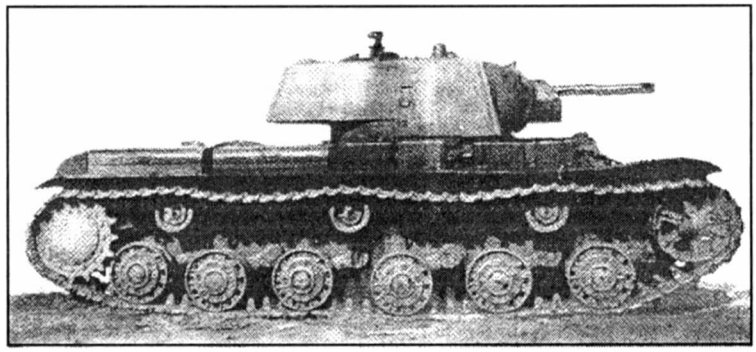
Теория "танковых клиньев", разработанная советским маршалом Тухачевским и крепко усвоенная Гудерианом и другими генералами вермахта, позволила Германии в рекордно короткие сроки поставить на колени практически всю Европу, дойти до стен Москвы и берегов Волги. Ну а советские танки до сих пор стоят на постаментах на улицах Праги и Будапешта и других европейских городов, невзирая на то, что в наши дни жители этих европейских столиц относятся к советским танкам слегка предвзято. Канули в Лету времена лихих кавалерийских атак и пехотных карэ, марширующих по полю боя под барабанный бой, танк стал основным средством ведения сухопутной войны.

Поклонникам стратегических игр, посвященных Второй Мировой, часто приходится вести в бой танковые дивизии. А перед очередной битвой или прямо по ходу сражения приходится тратить деньги на закупку бронетанковой техники. Любая игра приносит максимальное удовлетворение тогда, когда вы знаете, что же в ней происходит, полностью вживаетесь в атмосферу мира и эпохи, в которую переносит вас игра. Ну а если вы решили взять на себя роль полководца Второй Мировой, то вы, конечно же, должны иметь представление, чем вы воюете, и что же вам может противопоставить враг.

Так что же представляли собой бронированные машины той войны? Люди, знакомые с историей военной техники по отечественным фильмам "про войну", делят танки в основном на "немецкие" и Т-34. Что поделаешь, "тридцатьчетверки" до сих пор можно встретить на полях сражений, например в Югославии, ну а в батальных сценах в отечественном кинематографе они встречаются сплошь и рядом — проблем с этими танками у кинематографистов не возникало — машины на ходу, не надо тратить деньги на дорогостоящие макеты. Так что у зрителей возникает превратное впечатление, что отечественные танковые корпуса с первого до последнего дня войны комплектовались исключительно этими машинами. Немецкие же танки в отечественных фильмах, если внимательно к ним приглядеться, представляют собой те же "тридцатьчетверки", только обшитые фанерой с намалеванными крестами и дульным тормозом, надетым на пушку (в самых клинических случаях дело ог-

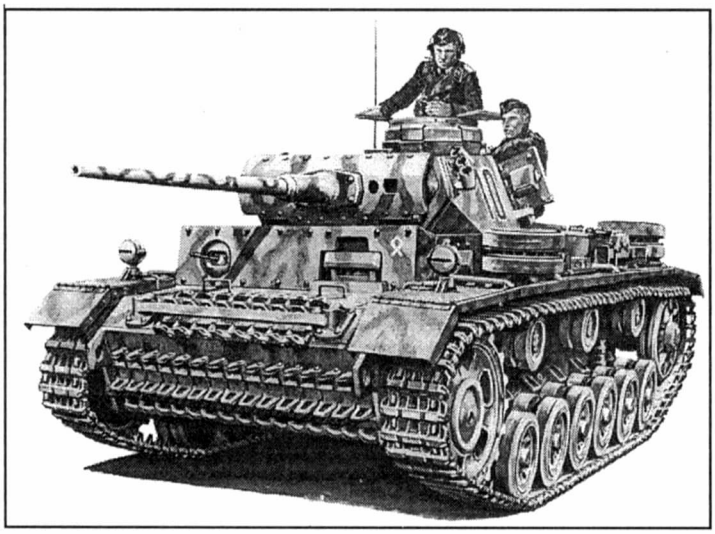
"Ahtung! Panzer!".

раничивалось только лишь крестами и дульным тормозом). Впрочем, подавляющее большинство людей знает и о том, что помимо этих псевдонемецких псевдотанков, порожденных больным воображением отечественных режиссеров, у немцев были еще и "Тигры", "Пантеры" и "Элефанты". Но вот когда они появились, где и в каких количествах применялись, это уже другой вопрос, и ответ на него подавляющему большинству опять-таки неизвестен.



КВ-1 - самый неприятный сюрприз для Panzerwaffe в 41-ом году.

Понятно, в кино действительно сложно сделать правдоподобный макет давно уже несуществующей модели танка, макет, который бы правдоподобно ездил, стрелял, взрывался и горел. Но и в книгах, и в мемуарах — что ни немецкий танк то обязательно "Тигр", или "Элефант". В воспоминаниях Рокоссовского описаны сотни пылающих "Тигров", ровным слоем устилающих поле боя. Ну не применяли их немцы в таких количествах на одном участке фронта, их всего за всю войну было выпущено полторы тысячи штук, а тех же "элефантов" было всего 80 (восемьдесят) экземпляров, и уж они-то никак не могли встречаться на каждом шагу. Не думайте, что такое невежество в вопросах бронетанковой техники царит только у нас, на западе, очевидно, ситуация ничуть не лучше — в романе Стивена Кинга "Мертвая зона" есть небольшой эпизод (не имеющий никакого отношения к основному сюжету), где врач — польский эмигрант — вспоминает, как он маленьким мальчиком был свидетелем взятия немцами Варшавы. Да, уж если Стивен Кинг где-то у кого-то узнал, что немцы захватили Варшаву в 39-ом, мог бы заодно уж узнать, что первые образцы "Тигров" появились в 42-ом (если бы вермахт имел на вооружении "Тигры" уже в те времена, нельзя исключить возможности, что Стивен Кинг писал бы не романы ужасов, а в лучшем случае листовки для партизан, скрывающихся в лесах штата Мэн).



Pz III - эти танки составляли основу немецких танковых войск в начале войны.

Ладно Стивен Кинг, ему действительно до немецких танков нет ни-

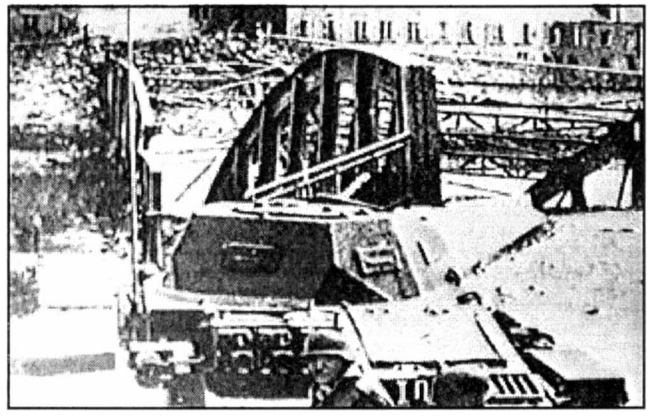
какого дела, но вот листаем "Историю Второй Мировой Войны" в 12 томах, казалось бы, серьезное издание, и никаких "ляпов" на его страницах быть не должно. Но увы, увы — вот подпись под одной из фотографий — "Немецкие захватчики на острове Родос. 1941 г" — немецкие захватчики на этой фотографии едут по острову Родос на танках Pz IV H, появившихся в 1943 году, т.е приблизительно два года спустя.

Подборка фотографий, посвященных Курской Дуге — на одной из фотографий изображен строй советских танкистов на фоне танков Т-34/85, которых к моменту начала Курской битвы также еще не было — если бы мы вступили в это великое танковое сражение, уже имея такую технику, оно было бы выиграно с куда меньшими потерями. Так что, как видите, невежество в вопросах истории бронетанковых войск свойственно не только кинематографистам, но и писателям и даже историкам. Да и в компьютерных играх также встречается порой недооценка одних образцов бронетанковой техники, и, наоборот, слишком завышенная оценка других (как правило, недооценивается именно советская техника).

Цель нашего обзора — дать вам представление о бронетехнике основных участников Второй Мировой — Советского Союза, Германии, США и Англии. О танках Японии, Италии или Венгрии (не удивляйтесь, эти страны тоже принимали активное участие в войне, и более того, выпускали свои собственные танки) или об экспериментальных машинах, существовавших лишь в единичных экземплярах, вы сможете прочитать в изданиях, приведенных в списке литературы.

Когда появились танки?

1916 год. Разгар Первой мировой войны. Тысячи километров траншей изрезали поля сражений Европы. Воюющие стороны оказались в так называемом "позиционным тупике". Ход сражений определяет безжалостное средство уничтожения пехоты, кавалерии и вообще всего живого, отважившегося высунуться из окопа — "его величество" пулемет. На позиции противника в ходе длительных артподготовок обрушиваются тонны взрывчатки и стали. Пехота поднимается в атаку, но свинцовый ливень заставляет уцелевших снова забиться на дно траншей. Кажется, что войне не будет конца — сидеть в окопах можно до тех пор, пока у стран-участниц войны не кончатся призывники. Ничем не примечательное утро 15 сентября 1916 года. Немецкие позиции у деревни Флер-Курслет, на берегах Соммы. Начинается еще один день этой бесконечной войны. Немцы ждут очередной атаки англичан, с июля безуспешно пытающихся прорвать линию фронта. Начинается атака, но редкие цепи английской пехоты сопровождают громоздкие медлительные гусеничные машины. Немцы открывают ураганный огонь, но пули не причиняют стальным чудовищам никакого вреда, гусеницы сминают проволочные



Сентябрь 1939-го - боевое крещение Panzerwaffe.

ограждения, а многочисленные пулеметы в бортах машин ведут непрестанный огонь. Немецких солдат охватила паника, ну а англичане вклинились в глубину немецких позиций аж на целых пять километров! Невиданный успех по тем временам. Страшными машинами, произведшими столь сильное впечатление на немецких солдат, стали британские Мк I — первые в мире танки. Они представляли собой неуклюжие машины с гусеницами, охватывающими корпус, вооружение размещалось в выступающих бронированных рубках по бортам корпуса. Сзади крепилась двухколесная телега — если у танка возникала необходимость повернуть (не все ж ему по прямой ехать), кто-нибудь из танкистов дергал за трос, телега разворачивалась и разворачивала всю машину. Придумал это бронированное чудище английский полковник Свинтон, предложивший проект подобной машины еще в 14 году. В 1915 году конструктор Вильсон создал два опытных образца таких машин, названные соответственно "Маленький Вилли" (не был принят на вооружение из-за своих слишком миниатюрных размеров) и "Большой Вилли" (ставший тем самым Мк I). Последующие модели английских танков отличались от этих первенцев возросшими размерами (достойный ответ на появление противотанковых рвов), выросшим количеством пулеметов, позднее к пулеметам прибавились и 57 миллиметровые орудия. (Один из таких танков-бронтозавров вы можете увидеть в фильме "Индиана Джонс и последний Крестовый Поход"). В качестве трофеев состояли они и на вооружении Рабоче-Крестьянской Красной Армии (по каким-то непонятным причинам у нас их называли "танки Рикардо" — кто такой был этот Рикардо, нам не совсем ясно). Справедливости ради надо отметить, что еще в 1911 году русский конструктор Менделеев (однофамилец великого химика) предложил проект бронированной машины, весящей 170 тонн, защищенной 150 мм броней, и вооруженной 120 миллиметровой пушкой. Этот танк так и остался проектом (очевидно из-за того, что в те времена еще не было двигателя, способного сдвинуть с места такую гору железа. Вслед за англичанами свои танки стали строить и немцы, и французы. В основном это были неповоротливые уродливые стальные коробки на гусеничном ходу, увешанные гроздьями пушек и пулеметов. Но вот французский легкий танк "Рено FT", по свей компоновке стал прообразом современных боевых машин — вооружение располагалось во вращающейся башне, двигатель располагался в задней части корпуса, а механик-водитель, соответственно, спереди. Кроме того, на базе этого танка была создана первая самоходная артиллерийская установка. Эти танки благополучно дожили до тридцатых годов — они сражались в Испании, состояли на вооружении Финляндии в период Зимней войны, эти танки выпускали по лицензии и в Японии. В качестве трофеев воевали они в рядах Красной Армии. Более того, точная копия "Рено FT", созданная в 1920 году и названная "Борец за свободу Товарищ Ленин", стала первым танком советского производства (если учесть плачевное состояние советской промышленности в те годы, то мелкосерийный выпуск таких машин иначе чем подвигом не назовешь).

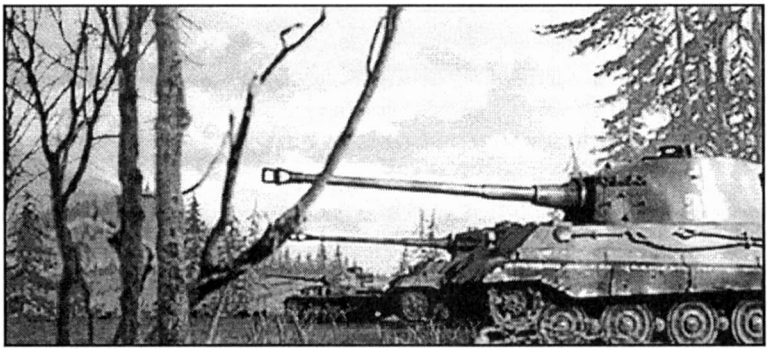
Теория применения танков

В момент своего появления на полях сражений танки использовались исключительно для поддержки пехоты. Не существовало такого понятия, как танковые корпуса или танковые дивизии — танки использовали где придется и как придется, очень часто в абсолютно не подходящих для них условиях. В те времена не существовало противотанковой артиллерии, и броня толщиной в 10 — 15 мм, прекрасно защищавшая от пуль и осколков, казалась вполне достаточной. Впрочем, уже к концу войны возникло деление танков на легкие, средние и тяжелые.

Задача тяжелых танков — прорыв обороны противника, на танки этого типа старались разместить как можно больше пулеметов и пушек, для того чтобы они могли бороться с пехотой противника под ураганным огнем без поддержки своей собственной пехоты. Если в первых танках этого типа вооружение располагалось в корпусе, то в двадцатые и тридцатые годы появились на свет трех- и пяти-башенные монстры, одними своими размерами и внешним видом способные погрузить солдат противника в тяжкие раздумья о бренности всего сущего (английские "индепендент", французские 2С, немецкие NbFz). Впрочем, выпускались подобные стальные монстры в очень незначительном количестве. Единственный пятибашенный гигант, выпускавшийся серийно — это советский Т-35. Средние и легкие танки должны были именно поддерживать пехоту, они отличались слабым (часто только лишь пулеметным) вооружением. Появились даже сверхлегкие танки — танкетки. Конструкторы двадцатых и тридцатых годов не удостоили своим вниманием факт появления 45 и 37 миллиметровых противотанковых пушек — легких, малогабаритных, маневренных. Снаряды этих орудий прошивали 10 — 20 мм броню на любой дистанции. К тому же мало кому приходило в голову, что если расположить листы брони под высоким углом, то снаряды будут просто рикошетировать. На протяжении двадцатых и тридцатых годов танки оставались верными и неразлучными спутниками пехоты, обеспечивающими ей моральную и огневую поддержку. Именно в таком качестве танки применялись в Испании. Танки той поры закончили свой боевой путь в первых сражениях Второй Мировой.

Современную теорию применения танков почти одновременно разработали советский маршал Михаил Тухачевский и немецкий генерал Гейнц Гудериан. Тухачевский пришел к выводу, что совсем необязательно равномерно и бессистемно распределять танки по всей линии фронта. Намного выгодней сконцентрировать их на стратегически важных участках фронта и за счет массированного применения глубоко рассекать оборону противника. Ну а для того, чтобы применять бронетехнику в соответствии с подобной тактикой, нужно не придавать танки пехотным соединениям, а собирать их в механизированные корпуса, выполняющие самостоятельные задачи. Механизированные корпуса должны стать своеобразными смертоносными клинками, вспарывающими вражескую оборону. Правда, организованные Тухачевским механизированные корпуса были громоздкими сложноуправляемыми структурными образованиями — в каждый корпус входило более 1000 танков! Причем танков разных типов — от миниатюрных танкеток до гигантских тяжелых Т-35. А у различных моделей танков соответственно и различные запчасти, и работа ремонтников и снабженцев в таком соединении превращалась в настоящий ад. Это не говоря уж о том, что танки не были оборудованы радиостанциями, и команды отдавались командирами батальонов, рот, взводов и отделений при помощи флажков — надо ли говорить, каково во время боя вылезать из танка, вставать в полный рост на башню и махать флажками. К тому же, механизированный корпус комп-

Мотоцикл танковый дивизии СС "Лейбштандарт Адольф Гитлер".

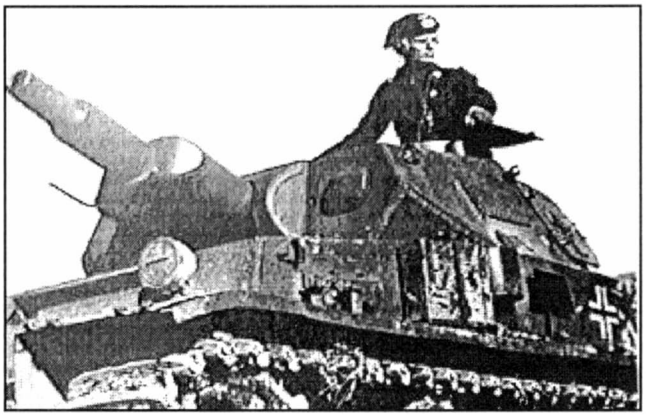


"Королевские Тигры" перед атакой.

лектовался исключительно танками — в его составе не было ни мотопехоты, ни противотанковых и зенитных орудий, ни ремонтоэвакуационных машин.

Так что механизированные корпуса Тухачевского не были лишены вопиющих недостатков. Хотя сама идея была достаточно здравой. Но зато Тухачевскому принадлежит и идея создания воздушно-десантных войск. Блестящим полководцем назвать его сложно (возглавляемый им поход Красной Армии на Варшаву закончился полным провалом, а подавление восстаний крестьян, недовольных политикой партии, полноценными военными операциями не назовешь), но вот теоретиком он был блестящим. Во всяком случае, такие практики, как Гудериан, наглядно подтвердили жизнеспособность его теорий. Гейнц Гудериан также ратовал за создание специальных танковых дивизий, в задачу которых входил бы прорыв обороны противника. Но танковые дивизии, создаваемые Гудерианом, сильно отличались от советских механизированных корпусов — во-первых, в них было меньше танков (всего около 150 машин), во-вторых, он настаивал на тесном взаимодействии между родами войск — в танковую дивизию входили и подразделения мотопехоты, и батареи противотанковых орудий. Впоследствии к батареям противотанковых орудий присоединились и зенитные батареи. Это не говоря уж о прекрасно налаженном снабжении и ремонтной службе. К тому же немецкие танки буквально с первых экспериментальных машин оснащались радиостанциями и прекрасной оптикой — прицелами и смотровыми приборами. Очень рационально размещался в немецких танках и экипаж — механик-водитель и радист — в передней части корпуса (причем, механику-водителю не приходилось прилагать больших физических усилий, благодаря тому, что коробка передач также находилась в передней части корпуса), в башне размещался наводчик, заряжающий и командир. В распоряжении командира была так называемая командирская башенка — бронированный обод люка с высокими стенками, в которых по кругу размещались смотровые приборы. К тому же крышка люка командирской башенки состояла из двух створок, которые откидывались по бокам, а значит командир мог беспрепятственно обозревать поле боя, высунувшись из люка, и крышка не закрывала обзор. Трофейные немецкие танки, даже уступающие нашим машинам по основным тактико-техническим характеристикам, все равно очень ценились именно из-за прекрасной оптики и хорошего обзора. Ведь на советских танках командирские башенки появились лишь в 43 году, а до этого командиру и наводчику приходилось довольствоваться перископами, не обеспечивающими кругового обзора. Командир в советских танках исполнял еще и обязанности заряжающего, и в итоге ему приходилось не только командовать, но и заниматься тяжелым физическим трудом — таскать снаряды. Это не говоря уж о том, что в начальный период войны на советских танках катастрофически не хватало радиостанций.

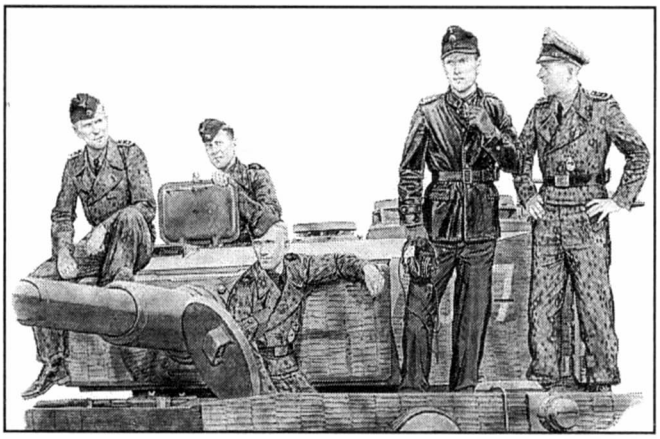
Немцев всегда отличала высокая степень педантичности и прекрасная организация, за счет этого немецкие танки в начальный период войны, даже не имея качественного и количественного превосходства над машинами противника, одерживали блестящие победы.



Pz IV - самый грозный немецкий танк в 39-ом году.

Немецкие танки

Одной из причин прихода к власти Гитлера вполне обоснованно называют Версальский Договор, подписанный по окончании Первой Мировой войны. Цель этого договора — не дать возродиться военной мощи Германии. Кабальные условия этого договора не могли не унижать национальное достоинство немцев. В соответствии с этим документом Германии запрещалось иметь на вооружении танки. Но в конце двадцатых годов немецкие фирмы "Крупп", "Рейнметалл", "Даймлер-Бенц" тайно разрабатывали и даже строили экспериментальные модели танков всех типов. В технической документации эти машины цинично именовались тракторами, тягачами и прочей сельскохозяйственной техникой. Поскольку от западных стран помощи в деле создания бронетехники ждать не приходилось, немецкие танкостроители быстро наладили контакты со своими советскими коллегами. Советский Союз, только что проведший индустриализацию, в результате которой были созданы и тракторостроительные заводы, в конце двадцатых — начале тридцатых также форсировал свои разработки танков, и помощь немецких конструкторов пришлась как нельзя кстати. Некоторые модели немецких "тракторов" и "тягачей" испытывались на подмосковном танковом полигоне Кама под Казанью (этот полигон стал настоящей кузницей кадров для будущих танкистов Вермахта, испытания немецких танков на этом полигоне — вопрос спорный, но на советских танках наши военные давали им кататься беспрепятственно) и Кубинка под Москвой. Частым гостем на этих полигонах был и Гейнц Гудериан.



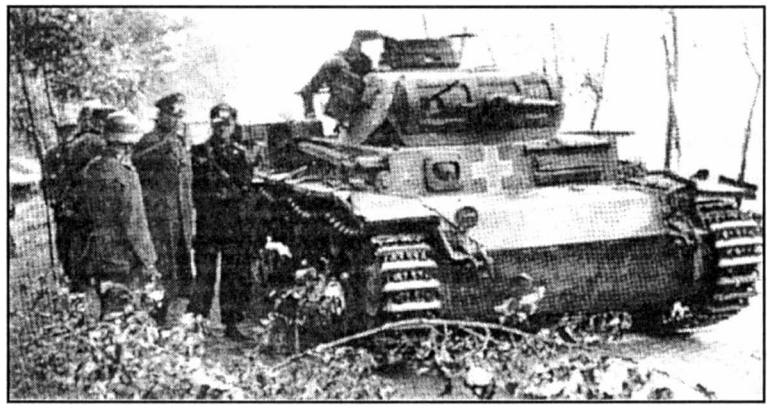
Экипаж "Тигра" (современный рисунок).

Одним из обещаний Гитлера было "сбросить с Германии версальские оковы", и, придя к власти, свои обещания он претворил в жизнь — уже в 1934 голу немецкие заводы начали серийный выпуск танков. Тогда же началось формирование первых танковых дивизий, ставших основой будущих Панцерваффе — Танковых Войск.

Немецкие конструкторы тридцатых годов создавали машины, предназначенные для "Блицкрига" — молниеносной войны — или, другими словами, войны маневренной и скоротечной. Основными требованиями к танкам того периода были большой запас хода, высокая скорость и маневренность. Почти все немецкие танки начального периода войны имели более чем скромное бронирование и вооружение и во многом уступали танкам Англии, Франции, США, не говоря уж о Советском Союзе. Если бы тяжелый танк "тигр" был разработан еще до начала войны, он бы просто не был принят на вооружение — такой тихоходный, неповоротливый, с очень маленьким запасом хода, танк был абсолютно не нужен немецкой армии, это оборонительное, а не наступательное оружие. Тем не менее, на протяжении первых лет войны, в 1939-41 годах Вермахт одержал целый ряд блестящих побед. В соответствии с теорией молниеносной войны, танковые дивизии концентрировались на стратегически важных участках фронта, в нескольких местах вспарывали оборону противника и окружали, а затем либо уничтожали, либо вынуждали сдаться основные силы врага. Прорывы и окружение составляли основу немецкой тактики. До 1939 года Гитлеру удавалось одерживать победы на дипломатическом фронте, не прибегая к грубой военной силе. В 1936 году Гитлер в торжественной обстановке денонсировал Версальский договор.

Западные державы промолчали, когда немцы в 1936 году заняли Рейнскую демилитаризированную зону, в 1938 году никто не возразил против присоединения к Рейху Австрии, на Мюнхенском совещании в том же 1938 году западные державы по сути дела подарили Гитлеру Чехословакию. В 1939 году возможности для расширения "жизненного пространства" мирными дипломатическими методами были уже исчерпаны, и 1 сентября немецкие войска вторглись на территорию Польши. За Польшей последовали Норвегия и Франция, Югославия и Греция, пламя войны вспыхнуло и среди пустынь Северной Африки. И во всех этих кампаниях Вермахту неизменно сопутствовала удача, прежде всего за счет применения новых форм ведения войны.

На позиции противника обрушивается ураганный артиллерийский огонь, почти одновременно с началом артобстрела в воздухе появляются пикирующие бомбардировщики и обрушивают на врага смертоносный дождь бомб. Ужасный звук несущегося к земле "Юнкерса 87", свист бомб и снарядов, грохот взрывов. Но вот все стихло, слышны только крики раненых. Но в этот момент на поле раздается новый звук — скрежет танковых гусениц и рев моторов — в атаку идут танки. К окопам противника приближается стальной клин из серых бронированных машин с черными крестами на бортах. Впереди легкие Pz I и II, юркие и маневренные — их задача вызвать огонь на себя, что-



Pz III на дорогах Польши.

Pz III на просторах Северной Африки.

бы более тяжелые машины могли засечь и подавить уцелевшие огневые точки, с флангов строй прикрывают средние Pz III вооруженные 37 мм противотанковыми пушками, сзади неторопливо катится неровная шеренга Pz IV, вооруженных 75 мм орудиями — их задача меткими выстрелами подавлять противотанковые орудия и пулеметные гнезда. А между машин растянулись пехотные цепи. Так выглядела атака немецких танков времен сражений в Польше и во Франции. Если победа над Польшей была предрешена заранее — фактически польская армия мало в чем изменилась со времен Первой Мировой, то во Франции немцам противостояла объединенная мощь двух вполне современных армий — английской и французской. 2800 немецким танкам предстояло сразиться с 4000 английских и французских. Причем английские и французские машины имели не только количественное, но и качественное превосходство — они были намного лучше вооружены и бронированы. Но танки этих западных стран были равномерно распределены между пехотными частями и никогда не появлялись в большом количестве на одном решающем участке фронта. Недооценка роли танковых войск — вернее, отсутствие таковых при большом количестве неплохих танков и привело Францию к катастрофе.

Одержать полную и окончательную победу в Северной Африке немецкому Африканскому корпусу под командованием генерала Роммеля помешали в первую очередь перебои со снабжением — катастрофически не хватало горючего, боеприпасов, запчастей, порою даже питьевой воды, да и численный перевес был на стороне союзников. Но тем не менее даже в таких тяжелых условиях немцы одержали ряд блестящих побед посреди раскаленных пустынь. Самым серьезным испытанием для немецких танков стала война с нашей страной. Летом 41-го важную роль сыграли такие факторы, как внезапность нападения и отсутствие у Красной Армии современных средств связи — централизованное руководство армейскими соединениями было парализовано, командующие армий подчас не знали, где сражаются их дивизии, да и существуют ли они вообще. Но тем не менее, даже в эти страшные летние дни немногочисленные КВ и Т-34 порой на целые недели задерживали наступление немецких танковых дивизий. Были даже отдельные случаи, когда немецкие части были отброшены за пределы государственной границы. Встреча с новыми советскими танками порой заставляла немцев беспорядочно отступать.

И немецким конструкторам пришлось форсировать программу создания тяжелых танков с мощным бронированием и вооружением. Пришлось им позаботиться и о создании среднего танка, способного конкурировать с Т-34. Немецкие танки нового поколения "тигр" и "пантера" на протяжении всего 1943 года обеспечили немецким танковым войскам качественное превосходство над советскими машинами (тем не менее, невзирая на это, мы одержали решающую победу в вели-

Pz IVF2 танковой дивизии СС "Лейбштандарт Адольф Гитлер".

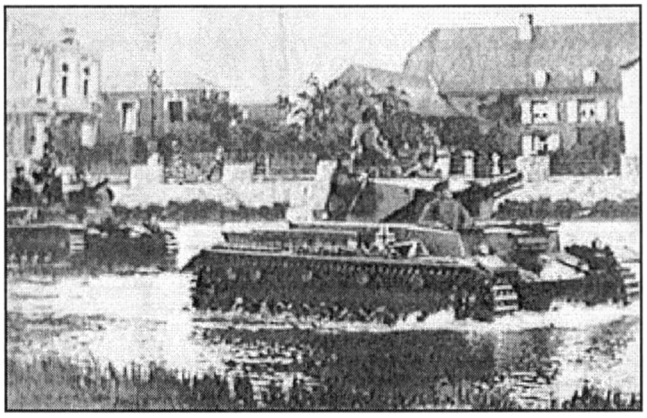
кой танковой битве на Курской дуге). Но адекватный ответ, найденный советскими конструкторами (Т-34/85, ИС-1, ИС-2 и самоходки с тяжелыми пушками), и, самое главное, огромные производственные мощности советских танковых заводов (мы произвели танков в среднем в 4 раза больше, чем немцы) и возросшее мастерство советских танкистов (Красная Армия умела учиться на своих ошибках) привели к тому, что по качеству боевых машин до конца войны фактически соблюдался паритет (машины были фактически равноценны), а вот количественное превосходство было на нашей стороне. Американцы и англичане до конца войны так и не создали машин, способных бороться с новыми немецкими танками и возлагали надежду в основном на авиацию, безраздельно господствующую в воздухе, и на подавляющее численное превосходство.

В отечественной литературе немецкие танки именуются Т (например Т III А), сами же немцы именовали свои машины Panzerkapfwagen (бронированная боевая машина), сокращенно Pzkpwf, например Pzkpwf IV Ausf D (бронированная боевая машина IV, модификация Е). Нам не совсем нравится слово, пусть даже техническое сокращение, состоящее из кучи согласных, без единой гласной, но и пользоваться принятым в отечественной литературе обозначением Т также не хочется (какие же они Т, если и слова "танк" в немецком языке нет). Поэтому будем назвать их Pz (такое сокращение часто встречается и в играх, и в западной литературе).

Pz I

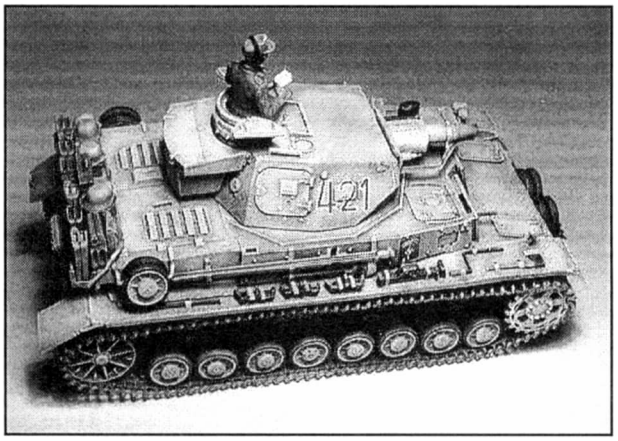
Первенец немецкой танковой промышленности. Устарел уже в момент появления. С самого начала рассматривался как временная мера — надо же чем-то вооружить армию, пока не появятся приличные танки. Pz I выпускался с июля 1934 года, по классу относился к легким танкам. Броня толщиной 13 мм обеспечивала надежную защиту от пуль, двигатель "Майбах" мощностью 100 л.с. позволял развивать скорость 40 км/час. Вооружение состояло из двух пулеметов. Модификации А и Б отличались типом двигателя и количеством катков. Эти танки применялись в Испании, применялись при захвате Чехословакии и аншлюссе Австрии (обе эти операции были произведены без единого выстрела, так что потерь эти танки не понесли). Сражались эти машины и в Польше, и во Франции. К моменту нападения на Советский Союз на вооружении вермахта состояло около 800 этих танков, но в активных боевых действиях они уже не участвовали, по той причине, что активные боевые действия были им категорически противопоказаны.

Pz II



Pz IV атакуют.

Немецкие военные отдавали себе полный отчет в том, что завоевание жизненного пространства при помощи одних лишь Pz I — занятие по меньшей мере самоубийственное (как для T I, так и для немецких военных). Необходимы куда более серьезные машины — с лучшим бронированием и вооружением. Но разработка и производство средних и тяжелых танков — занятие долгое и хлопотливое, а пока нужно хотя бы обзавестись жизнеспособным легким танком. В июле 1934 года был объявлен конкурс на лучший легкий танк, вооруженный 20 мм пушкой. Победителем конкурса стала фирма "MAN". Ее детищу присвоили название Pz II и сразу же запустили в серийное производство. Бронирование у этого танка было примерно таким же, как и у Pz I — 14,5 мм. На этот танк устанавливался куда более сильный двигатель "Майбах NL" мощностью 140 л. с. Заметным достоинством в сравнении с T I стало наличие на этом танке 20 мм пушки (при особо благоприятном стечении обстоятельств Pz II мог подбить Pz I или даже какой-нибудь легкий танк противника. Модификации этого танка от A до E отличались ходовой частью (конструкторы экспериментировали с разными типами подвески). К началу Второй Мировой этот танк составлял основу танковых войск вермахта. И если в Польше этот танк достаточно неплохо зарекомендовал себя в боях с польской кавалерией, то столкновения с английскими и французскими средними танками оканчивались для него плачевно. Ну а Восточный Фронт вынес окончательный приговор этой машине.



Современный макет Pz IVD.

38 (t)

Прежде чем этот танк получил такое вот лаконичное название, он назывался TNHP, и состоял он на вооружении Чехословакии. Но как только эта боевая машина была принята на вооружение чехословацкой армией, лидеры ведущих европейских держав приехали в Мюнхен и, посовещавшись, сказали Гитлеру, что не имеют ничего против, если он введет на территорию Чехословакии свои войска (одной независимой страной больше, одной меньше — какая разница для прогрессивного человечества). Так и танк и производящие заводы стали немецкими. Этот подарок пришелся вермахту как

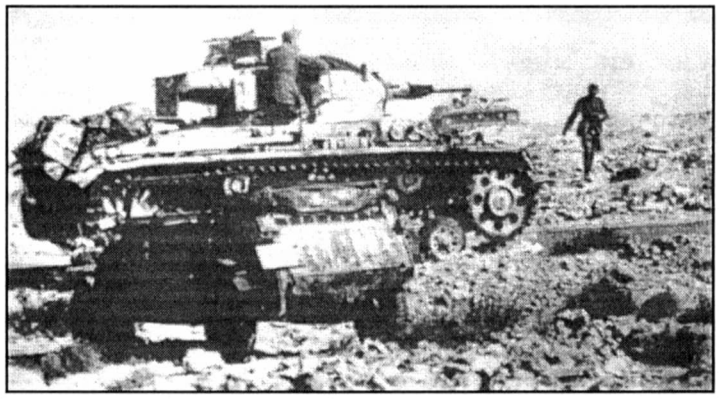
Pz III Flame за работой.

нельзя кстати — 38 (t) по своим тактико-техническим характеристикам намного превосходил легкие танки немецкого производства. Он был лучше бронирован — толщина брони достигала 25 мм, лучше вооружен — 37 мм пушки более чем достаточно для борьбы с другими легкими танками. Благодаря удачно разработанной ходовой части, вес танка равномерно распределялся по всем каткам, что обеспечивало высокую маневренность и проходимость.

Этот танк применялся в Польше и во Франции. Применялся он и войне с Советским Союзом, но из-за высоких потерь уже в 42 году и применяться, и выпускаться перестал. Шасси этого танка использовались для создания самоходных установок. На вооружении немецкой армии состояло и еще около двухсот трофейных чешских танков LT35 — они именовались 35 (t) и по своим тактико-техническим характеристикам очень напоминали 38 (t). Этими танками были вооружены две немецкие танковые дивизии, но после тяжелых потерь на Восточном фронте летом 41-го их вооружили более современной техникой.

Pz III

Немецкие военные отлично понимали, что легких танков отнюдь не достаточно для того, чтобы успешно завоевывать жизненное пространство. Поэтому легкие Pz I и II рассматривались лишь как учебные машины, предназначенные для обучения личного состава танковых частей. Основу танковых войск должны составлять совсем иные танки. Необходимы более тяжелые машины с серьезным вооружением. Еще в 1933 году Главное Управление Вооружений Сухопутных сил выдало техническое задание на



Pz III из Африканского Корпуса Роммеля.

разработку среднего танка массой 15 тонн фирмам "Крупп", "Рейнметалл", "МАН" и "Даймлер-Бенц". Танк получил условное название ZW и должен был быть вооружен противотанковой пушкой калибра 37 мм и двумя пулеметами. К 1936 году были готовы прототипы фирм "Даймлер-Бенц", "МАН" и "Хеншель". С осени 36 года и до конца 37 они проходили испытания на танковых полигонах в Ульме и Куммерсдорфе. На вооружение была принята машина фирмы Даймлер-Бенц. Невзирая на то, что испытания еще продолжались, уже в 1937 году эта фирма получила заказ на изготовление первой серии своих машин. Танки этой серии (модификация A) отличались более чем скромным для среднего танка бронированием — 14,5 миллиметров во всех проекциях, такая броня защищала лишь от пуль и осколков.

Pz IV в Польше.

В 36-38 годах было произведено всего 70 танков разных модификаций (A — D), и лишь с модификации E было начато серийное производство. Эти модификации отличались более чем скромным (для средних танков) бронированием (в среднем 14 мм) и вооружались 37 мм пушкой, по своим характеристикам почти не отличавшейся от той, что стояла на 38 (t). Танк модификации E имел уже более солидное, очень даже неплохое по тем временам бронирование — до 30 мм, но вооружение осталось прежним. С модификации G на Pz III стали устанавливать более серьезное вооружение — 50 мм пушку длиной 42 калибра с очень низкой начальной скоростью снаряда (650 м/с). Подобная артсистема идеально подходила для борьбы с легкими танками, но против советских T 34 и КВ оказалась совершенно бессильна, в то время как советские танковые 76 мм орудия поражали этот танк на любых дистанциях. С модификации F на танке стали устанавливать более мощное длинноствольное 50 мм орудие.

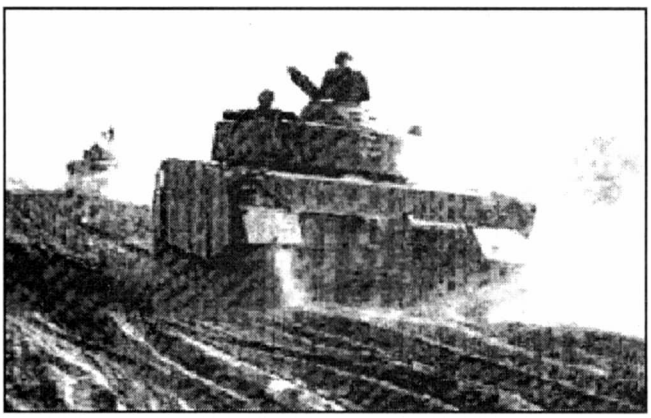
Попытки увеличить толщину брони в последующих модификациях привели к снижению скорости и маневренности, для установки орудий большего калибра башня танка не была предназначена, все это привело к тому, что этот танк уже в 1942 году был снят с производства. Последняя модификация этого танка — N, оснащалась короткоствольным 75 мм орудием — тем самым, что ранее устанавливали на Pz IV. Танки этой модификации входили в состав батальонов тяжелых танков, укомплектованных "Тиграми", и в их задачу входило оберегать тихоходные неповоротливые тяжелые танки от вражеской пехоты и полевой артиллерии. Активно применялся на начальном этапе войны (Польша, Франция), воевал в Тунисе, последний раз применялся в массовых количествах на Курской дуге (1943 год). Трофейные Pz III ценились в Красной Армии из-за прекрасных смотровых приборов. К тому же сравнительно небольшое количество трофейных "троек" были переделаны в самоходки СУ-76(и) — (иностранная).

Pz IV

Pz IV в Югославии.

Основной немецкий танк, составлявший костяк бронетанковых войск вермахта от первого до последнего дня войны. Свой последний бой эти танки приняли почти четверть века спустя после окончания Второй Мировой войны — Сирия применяла эти танки, отражая атаки израильской армии на Голанских высотах в 1967 году. Проектирование этого танка велось одновременно с проектированием Pz III на фирмах "Рейнметалл" и "Крупп". Если на Pz III возлагалась задача борьбы с пехотой и танками противника, то Pz IV должен был стать танком, способным выводить из строя долговременные укрепления противника или, иными словами, быть танком прорыва. По бронированию, массе, мощности двигателя он мало чем отличался от Pz III, но был вооружен более мощной 75 мм пушкой, в боекомплект которой входили как фугасные и осколочные, так и бронебойные снаряды. Основным танком должен был оставаться Pz III, а новые машины предназначались для командиров батальонов, поэтому эти танки называли еще и BW (Batallionfuehrerwagen — что-то вроде батальонно-командная машина). Опытные образцы нового танка были созданы в конце 1935 — начале 1936 года. До марта 1937 года было выпущено 35 танков первой модификации T IV A.

В сравнении с первыми модификациями Pz III у Pz IV было более серьезным бронирование башни. Танки модификаций C и B были более многочисленны (всего около 185 машин), но они практически ничем не отличались от предшественников — изменения носили чисто внешний, косметический характер. Помимо этого, толщина лобового листа брони выросла почти в два раза и достигла 30 мм.

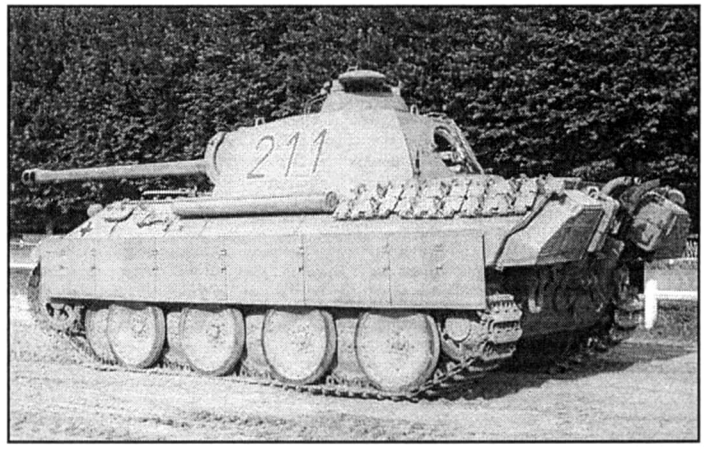


Pz IVH на марше.

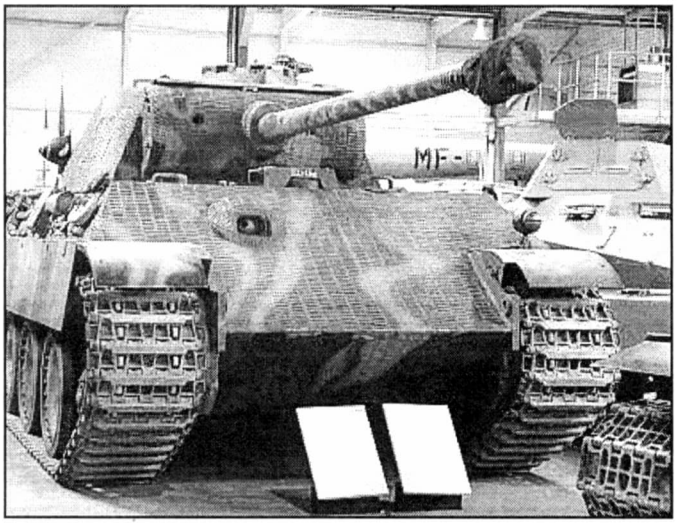
Модификация D, выпускавшаяся с сентября 1939 года, отличалась дополнительным бронированием курсового пулемета и маски пушки, лобовая броня была усилена 20 мм бронированной плитой, крепившейся прямо к корпусу. Танки этой модификации переделывались и в мостоукладчики, но так как потребность в нормальных танках была велика, мостоукладчики быстро вернули в исходное со-

стояние. Танки первых трех модификаций активно применялись в первых военных кампаниях Второй мировой. Их, как самые грозные немецкие машины, посылали на самые угрожающие участки фронта. Столкновения с английскими средними танками "Матильда" и французскими S 35 со всей очевидностью показали, что бронирование Pz IV оставляет желать лучшего. Поэтому модификация E, появившаяся перед нападением на Советский Союз, отличалась усиленным бронированием — 30 мм лобовая броня усиливалась дополнительной бронеплитой той же толщины, бортовая броня достигла 20 мм и также усиливалась бронеплитами, лобовая броня башни выросла до 50 мм. Кроме того, на танк устанавливались более широкие (400 мм) гусеницы — немецкие конструкторы были наслышаны о состоянии наших дорог, вернее, о полном их отсутствии. В модификации F1 лобовая броня достигла 50 мм, маска пушки была также усилена до 50 мм.

Столкновения с советскими Т 34 и КВ стали настоящим шоком для немецких танкистов. Наши танки были практически неуязвимы для короткоствольных 75 мм орудий Pz IV, ну а советские танковые пушки почти такого же калибра (76 мм), но с большей длиной ствола уничтожали немецкие танки практически с любой дистанции. Ну а КВ 2, вооруженный 152 мм гаубицей и сконструированный специально для уничтожения железобетонных ДОТов прямыми попаданиями, превращал немецкие танки буквально в груды оплавленного металла. Чтобы хоть как-то уровнять шансы, немцы вынуждены были устанавливать 75 мм пушку длиной 43 калибра (чем длиннее ствол орудия, тем выше начальная скорость снаряда, а значит тем выше и его пробивная способность). Впервые длинноствольные орудия появились на модификации F2. Но если новая артсистема позволяла эффективно бороться с советскими танками, то бронирование все еще было недостаточным. Помимо артиллерии, очень серьезным средством борьбы с танками были противотанковые ружья (ПТР) — точный выстрел мог или подбить танк, или вывести из строя ходовую часть (а неподвижный танк — лакомый кусочек для противотанковой артиллерии или бронемашин противника). Кроме того, на вооружении советских артиллеристов появились кумулятивные снаряды — при попадании в цель они превращаются в струю раскаленного газа, насквозь прожигающую броню. Чтобы хоть как-то избавить танкистов от этих напастей, начиная с модификации G, на танки стали устанавливать 5 мм бронированные экраны, защищающие борта. Модификация H отличалась от предшествующих возросшей до 80 мм лобовой броней и появлением бронеэкранов, прикрывающих башню (на некоторых фотографиях можно видеть, что пространство между башней и экраном забито мешками с песком, сеном или каким-нибудь другим подручным материалом, кроме того, в качестве дополнительного бронирования применялись гусе-



Эта "Пантера" на ходу и в наши дни.



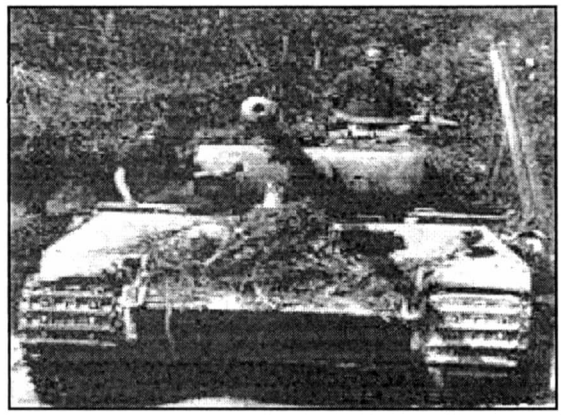
А эта "Пантера" уже никуда не уедет из музея.

ницы подбитых "тридцатьчетверок"). Модификация J, появившаяся в июне 1944 года, отличалась от модификации H упрощенной конструкцией — например, отсутствовал мотор для поворота башни, и башня вращалась исключительно вручную. Исчезли бортовые смотровые щели — сквозь бронеэкран много не увидишь. Начиная с 1943 года немцы неоднократно пытались полностью свернуть выпуск Pz IV, полностью заменив их новыми "Тиграми" и "Пантерами", но немецкая промышленность не могла выпускать новые танки в необходимом количестве, а потребность фронта в боевых машинах, обусловленная громадными потерями, была велика. В битвах с поляками и нашими союзниками по антигитлеровской коалиции Pz IV зарекомендовали себя как превосходные машины, но советским танкам они уступали почти по всем параметрам.

Pz V. "Пантера"

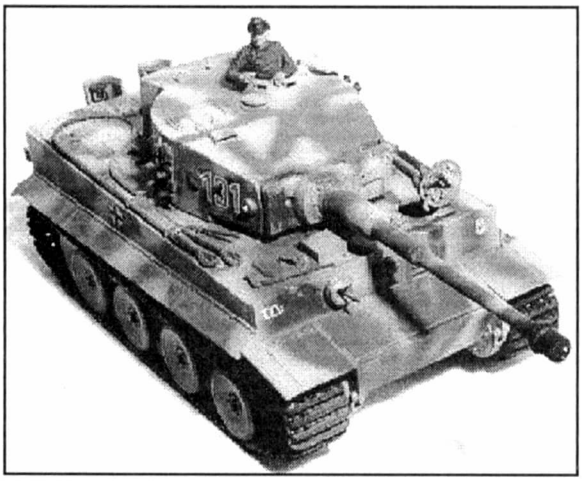
Как мы уже говорили выше, после поединков с советским Т 34 и КВ немецким танкистам оставалось только считать потери и завидовать своим противникам, имевшим на вооружении такую великолепную технику. Немецкие военные хотели иметь средний танк, не уступающий "тридцатьчетверке" по маневренности, бронированию и вооружению. Выход напрашивался сам собой — просто скопировать советский танк. Тем более, что были случаи, когда трофейные "тридцатьчетверки" воевали в составе немецких танковых батальонов. Но у немецких конструкторов возникли проблемы с танковым дизелем (на немецких танках стояли карбюраторные двигатели, работающие на легко воспламеняющемся высокооктановом бензине), да и к тому же подобное решение отнюдь не льстило самолюбию немецких конструкторов — зачем же делать такой же, когда можно попробовать сделать что-нибудь получше. 25 ноября 1941 года министерство вооружений поручило фирмам "MAN" и "Даймлер-Бенц" разработку нового среднего танка. "Даймлер Бенц" разработала по сути дела именно копию "тридцатьчетверки" с немецким двигателем, ну а "MAN" предложила более немецкий вариант танка с традиционной для немецких машин компоновкой — двигатель расположен сзади, трансмиссия и ведущие колеса спереди (у Т-34 и двигатель, и ведущие колеса расположены в корме). Подобная компоновка позволила разместить башню примерно посередине корпуса и установить более длинноствольное орудие. Но вместе с тем угол наклона листов брони был позаимствован у советского танка.

На вооружение была принята машина фирмы "MAN". Первый образец был испытан в сентябре 1942 года, и танк сразу же пошел в серийное производство. По бронированию он более чем превосходил Т34 — лоб корпуса 80 мм, башня 110 мм (у Т34/76 толщина брони не превышала



Стальная "Пантера" готова к стремительной смертоносной атаке.

45 мм), вот только борта у нового немецкого танка по толщине были такими же, как и у главного противника. На "Пантеры" устанавливалась 75 мм пушка длиной 70 калибров, ее снаряд пробивал с дистанции 1000 мм броню толщиной 160 мм. "Пантера" была тяжелее "тридцатьчетверки" почти на десять тонн, на ней стоял более сильный двигатель "Майбах HL 230P30" мощностью 700 л. с. (дизель В-2 на "тридцатьчетверке" выдавал только 500 л. с.), так что в скорости и маневренности "Пантера" ни в чем не уступала советским танкам. Любые танки, а тем более такие, как "пантера" были нужны фронту как воздух, и слишком поспешное внедрение в производство новой машины привело к тому, что "Пантеры" куда чаще выходили из строя не из-за меткого огня советских танкистов, а из-за поломок двигателя и ходовой части. Но даже если у танка нечего не ломалось, он мог надолго застрять из-за того, что в морозы замерзала грязь, набившаяся между катками, расположенными в шахматном порядке. В машинах последующих модификаций основное внимание уделялось в основном совершенствованию ходовой части — "Пантеры" вскоре перестали ломаться, не вступив в бой. Начиная с модификации D на машинах стала устанавливаться командирская башенка и курсовой пулемет в лобовом листе брони. У танков модификации G до 50 мм выросла бортовая броня. Немецкие конструкторы "Пантеры" для облегчения производства старались унифицировать многие детали "Тигров" и "Пантер"; в частности, в конце войны на них ставились одинаковые катки.



Даже в виде миниатюрного макета "Тигр" производит сильное впечатление.

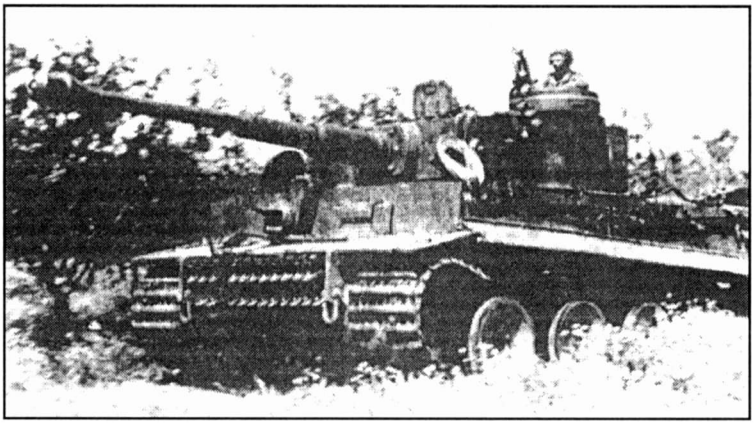
Впервые "Пантеры" немцы применили в ходе операции "Цитадель" — наступления на Курский выступ, или попросту говоря на Курской дуге. Появление этих танков не стало для наших солдат шоком, но тем не менее, эти машины зарекомендовали себя как сильные и безжалостные соперники — подавляющее превосходство в танковой технике было нами утрачено. Впрочем, наши конструкторы не замедлили дать достойный ответ своим германском оппонентам. Ну а союзники при столкновении с "Пантерами" всегда и везде несли тяжелые потери — наиболее эффективным средством борьбы с немецкими танками у них являлась авиация.

Pz VI. "Тигр"

"Тигры" в Тунисе.

"Тигр" — пожалуй, самый знаменитый немецкий танк, самый знаменный и самый страшный. Где бы ни появлялись эти машины смерти, они оставляли после себя десятки пылающих остовов танков противника. На счету одного из немецких асов Михаэля Виттмана, командира экипажа "Тигра" из дивизии СС "Адольф Гитлер", было 138 танков, 132 самоходных орудия, и это не считая грузовиков, броневиков и противотанковых орудий. "Тигры", эти бронированные чудовища, появились на полях сражений в 1942 году, но разрабатывать тяжелые танки немцы начали задолго до прихода к власти Гитлера, еще в 1925 году. В целях конспирации этот проект назывался Гросстрактор — "Большой Трактор". Впрочем, дальше экспериментальных образцов дело тогда не пошло. Машина, разработанная фирмой "Рейнметалл", утонула при водных испытаниях. Танк фирмы "Даймлер Бенц" по некоторым данным проходил испытания в Советском Союзе. Опыт, накопленный при проектировании "больших тракторов", пригодился при создании Pz IV.

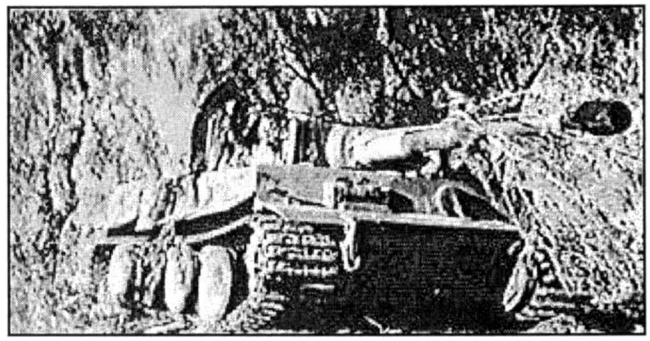
На протяжении тридцатых годов немцы время от времени предпринимали попытки создания тяжелых танков. Один из них — трехбашенный NbFz даже принимал участие во вторжении в Норвегию (правда, всего этих танков было выпущено четыре штуки, по некоторым данным по крайней мере один из них применялся на Восточном фронте и был подбит летом 1941 года). Но все эти многочисленные экспериментальные машины имели слабое бронирование и при этом отличались маленькой скоростью и маневренностью. В 1938 году при попытке создать танк с бронированием до 100 мм получился уродливый стальной монстр, лишенный какой бы то ни было маневренности и вообще еле способный передвигаться.



"Тигр" готов вступить в бой.

В мае 1941 года на совещании в Бергхофе Гитлер предложил концепцию "штурмового танка", предназначенного для лобовых атак на укрепрайоны противника. Эти танки должны были стать тараном, пробивающим вражескую оборону и открывающим дорогу другим, более легким танкам. Так над проектами тяжелых танков наиболее упорно трудились на протяжении тридцатых годов фирма "Хеншель" и конст-

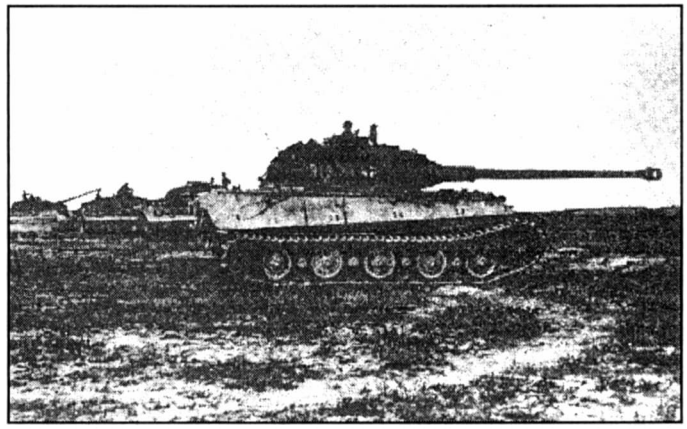
рукторское бюро профессора Порше — именно этим фирмам было поручено на конкурсной основе проектирование новой тяжелой машины. Перед нападением на Советский Союз Гитлер, полностью уверенный в успехе "блицкрига" — молниеносной войны, приказал прекратить все финансирование всех долгосрочных проектов в области вооружений. Но превосходство многих образцов советской техники и отнюдь не молниеносный характер войны убедили Гитлера в опрометчивости подобного шага, и работы над созданием тяжелых танков были форсированы.



"Тигр" отдыхает после боя.

Прототипы (экспериментальные машины) обоих конкурентов были готовы к 19 апреля 1942 года. Оба танка были доставлены на железнодорожную станцию, находившуюся в одиннадцати километрах от ставки Гитлера Вольфшанце (Волчье Логово). До полигона машины добирались своим ходом. Этот марш-бросок стал для них первым испытанием. Танк фирмы "Хеншель" выдержал его безболезненно, а вот танк Порше умудрился застрять, и из грязи его вытаскивал конкурент (впрочем, с хеншелевской машиной тоже далеко не все обстояло благополучно — незадолго до начала испытаний выяснилось, что прохудилась одна из трубок топливного насоса, механики взяли с собой все мыслимые виды запчастей, но вот злополучная трубка каким-то образом ускользнула от их внимания, находчивые техники вышли из положения, приспособив в качестве неисправной детали первое, что подвернулось под руку — алюминиевую подпорку для штор).

На испытаниях, на которых присутствовали Гитлер, Геринг и Шпеер (министр вооружений), танк Хеншеля показал лучшую маневренность, к тому же машина Порше обладала весьма своеобразной ходовой частью — два бензиновых двигателя приводили в движение генераторы, которые в свою очередь питали электромоторы, а уж они вращали ведущие колеса — подобная система была чревата высокой аварийностью, к тому же для производства электромоторов требовались дефицитные в Германии цветные металлы. Невзирая на то, что профессор Порше был любимцем Гитлера, на вооружение приняли машину Хеншеля. Ей присвоили наименование Pz VI H Tiger и сразу же пустили в серийное производство.



"Королевские тигры" - самое страшное сухопутное оружие Второй Мировой.

"Тигр" сочетал в себе мощное бронирование и сильное вооружение. Лобовая броня корпуса и башни достигала 100 мм, борта были защищены 82 мм броней. Неплохим средством борьбы с советскими танками зарекомендовали себя 88 мм зенитки (немцы называли их "смертоносные 88", именно эту пушку и установили на "Тигр". Все зенитные орудия отличаются высокой начальной скоростью снаряда, так что лучшего противотанкового средства и не придумаешь. "Смертоносные 88" позволяли бороться с советскими танками на дистанции до четырех километров! На "тигры" устанавливался двигатель "Майбах HL230P45" мощностью 700 л. с., который позволял этой пятидесятипятитонной махине развивать скорость до 38 км/час. Двигатель был самым слабым местом этого танка — во-первых, он в невероятных количествах потреблял бензин (порой до 1000 л/100 км при езде по пересеченной местности!), что обуславливало крайне незначительный запас хода, а во-вторых, этот двигатель слишком уж часто перегревался и выходил из строя, а порой из-за неисправностей двигателя в силовом отделении вспыхивали пожары — т.е. танковые части несли потери, еще не вступив в бой. "Тигры" поступали на вооружение батальонов тяжелых танков (schwerer Panzer Abteilungen — sPzAbt) — элитных подразделений, придававшихся армиям и корпусам и направлявшимся на самые тяжелые участки фронта. Впервые "Тигры" появились на станции Мга под Ленинградом 29 августа 1942 года. Углубившись в заболоченный лес, колонна из четырех "Тигров" застряла в грязи как раз напротив замаскированной позиции 120 мм советских гаубиц, которые и расстреляли их прямой наводкой с короткой дистанции. В декабре 1942 "Тигры" в составе 501 батальона тяжелых танков появились в Тунисе. Там они воевали куда более эффективно, уничтожив в сражении под Тобруком 134 танка союзников. В битве на Курской дуге батальоны тяжелых танков входили в состав отборных механизированных дивизий СС — "Рейх", "Мертвая голова", "Великая Германия". Состав этих батальонов набирался из профессионалов, либо уже имевших богатый боевой опыт, либо прошедших великолепную подготовку на танковом полигоне в Падеборне (в западной литературе его именуют "кузницей танкистов для "Тигров"). Высокий профессионализм танкистов и великолепные технические данные танков стали слагаемыми смертоносной эффективности батальонов тяжелых танков. Например, в сражении под Прохоровкой 8 рота 2 танкового полка дивизии СС "Рейх" уничтожила 120 советских танков. В Нормандии эсэсовские батальоны тяжелых танков уничтожали машины союзников целыми дивизиями. Когда читаешь историю этих подразделений, с удивлением узнаешь, что некоторые из них сражались уже после падения Берлина, до самой капитуляции (например, последний танк батальона "Фельдхернхалле" был уничтожен своим экипажем 10 мая 1945 — редеющая боевая группа до конца обороняла штаб дивизии).

"Королевские тигры" в передышке между боями.

Pz VI B. Королевский Тигр

"Королевский тигр" на улицах Будапешта. Эти улицы еще не превратились в руины.

"Королевский Тигр" — самый тяжелый танк, применявшийся в годы Второй мировой войны. К счастью, "Королевские Тигры" появились лишь в самом конце войны, и немцы успели выпустить всего 477 этих грозных машин тотального уничтожения. Будь их на вооружении вермахта хотя бы в десять раз больше, и исход войны в Европе решили бы разве что массированные атомные бомбардировки. Эффективно бороться с этими танками могли лишь советские ИС-2, ИС-3 и СУ-152. Танки союзников были против них абсолютно бессильны.

Осенью 1942 года, когда только еще налаживался серийный выпуск "тигров", немецкое командование пришло к выводу, что необходим еще более тяжелый танк, с более мощным бронированием, формой корпуса и башни, напоминающий Т-34. По устоявшейся традиции, техническое задание было выдано фирме "Хеншель" и конструкторскому бюро Порше. Проекты были готовы к январю 1943 года, и Порше и на этот раз проиграл. Правда, фирма Нибелунгверке, по каким-то причинам уверенная в успехе профессора, слишком поспешно заказала фирме "Крупп" пятьдесят танковых башен конструкции Порше. Впрочем, эти танковые башни, конечно же не пошли в металлолом — они устанавливались на первые серийные танки Хеншеля. Первый прототип нового "Тигра" был продемонстрирован Гитлеру 20 октября 1943 года. Машина произвела на Гитлера благоприятное впечатление, ей было присвоено название Pz VI B Tiger II (неофициальное название Konig Tiger — "Королевский Тигр") и фирма "Хеншель" тотчас же получила заказ на серийное производство, которое и было налажено в 1944 году.

В сравнении с первым "Тигром" новый танк был куда лучше бронирован — лоб корпуса — 150 мм, лоб башни — 180 мм, и лишь бортовая броня сохранила толщину 80 мм. К тому же, в отличие от предыдущей модели, на которой броня не имела рационального наклона и устанавливалась под прямыми углами, "Королевский Тигр" расположением броневых листов копировал "тридцатьчетверку" — снаряды чаще всего рикошетировали от скошенной брони танка. Башня конструкции Порше имела более тонкую лобовую броню — всего 107 мм. К тому же, лобовой лист этой башни был не ровным, как у Хеншеля, а имел выпуклую полукруглую форму — снаряды часто рикошетировали вниз, пробивая при этом люк механика-водителя (для механика-водителя подобная неприятность заканчивалась как правило черепно-мозговой травмой с летальным исходом). Вооружение танка осталось прежним — все те же "смертоносные 88", но более поздней модификации — образца 43 года, с еще более высокой начальной скростью снаряда.

Двигатель ставился тот же, что и на предыдущую модель, скорость и маневренность при этом слегка снижались, т.к. масса танка заметно увеличилась и достигла 68 т. "Королевские Тигры"

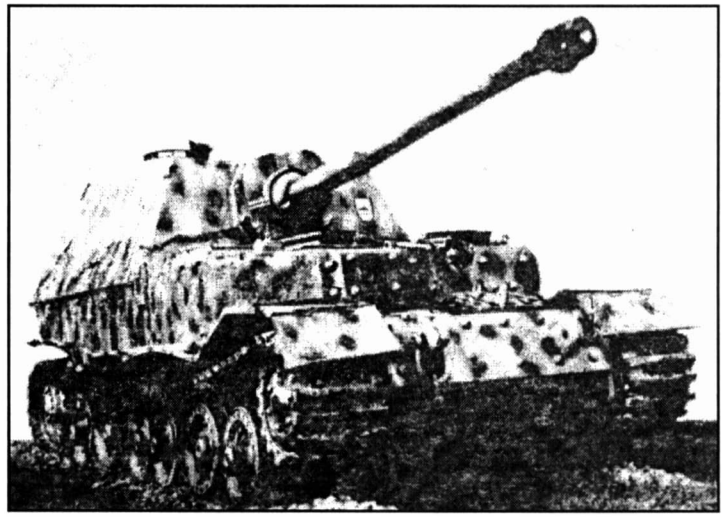
Арденны - последняя попытка изменить ход войны.

поступали на вооружение батальонов тяжелых танков, о которых мы уже говорили выше. Впервые эти танки появились в составе 501 батальона тяжелых танков в августе 1944 года в боях на Сандомирском плацдарме. Дебют был не совсем удачным — в ходе первой же атаки новые танки попали под очень плотный перекрестный огонь советских противотанковых батарей и окопанных танков Т-34/85 и ИС-2, что привело к потере одиннадцати машин (в советской литературе называется цифра 39 машин). После этого боя была усовершенствована коробка передач (она располагалась в передней части танка и часто выходила из строя при попадании снарядов в лобовую броню), было изменено расположение боекомплекта — несколько машин с башнями Порше погибли от детонации размещенных в башне снарядов. В дальнейшем "Королевские Тигры" применялись с куда большей эффективностью — известны случаи, когда эти машины выходили победителями из поединков с ИС-3, новейшими советскими тяжелыми танками, применявшимися при штурме Вены и Берлина. Появление "Королевских Тигров" на Западном фронте, как правило, служило причиной паники среди английских и американских танкистов — в руки немцев часто попадали "Шерманы", брошенные своими экипажами. Подавляющее большинство "Тигров", потерянных во Франции и в боях на Рейне — это машины, уничтоженные союзной авиацией, либо подорванные своими экипажами. Как мы уже говорили, батальоны тяжелых танков, укомплектованные, как правило, фанатиками из состава Waffen SS (Войск СС) сражались с невероятным ожесточением, сражались до последнего снаряда и последней капли бензина. Чаще всего, в последние дни войны, когда заканчивались горючее и боекомплект, экипажи уничтожали свои машины, благополучно пережившие ожесточенные сражения, для того чтобы они не попали в руки врага.

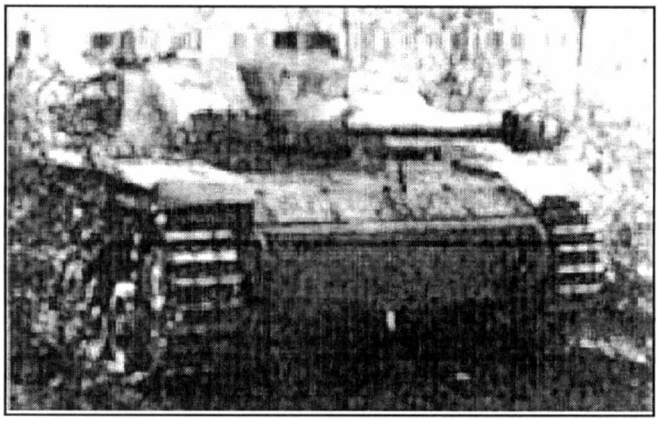
"Фердинанд" (он же "Элефант")

Как мы уже говорили, в конкурсе на создание тяжелого танка "Тигр" принимали участие фирма "Хеншель" и профессор Порше. Машина Порше не была принята на вооружение, но профессор, уверенный в своем успехе, еще до испытаний запустил свой танк в производство на заводах фирмы "Крупп". Когда испытания закончились, и выяснилось, что Порше слегка поторопился, уже были готовы 90 шасси его конструкции. Встал закономерный вопрос — а что же с ними делать? Пять из них превратили в ремонтно-эвакуационные машины, несколько полностью готовых танков, включая и опытные образцы, использовались для подготовки танкистов в Падеборне, ну а остальные машины было решено переделать в самоходные установки, предназначенные для массового уничтожения танков противника. Работы по переделке танков Порше были начаты в сентябре 1942 года и закончены к маю 1943-го. Лобовая броня корпуса и рубки

новых самоходок была доведена до толщины 200 мм — одна из рекордных величин для серийных танков Второй мировой, лишь лобовая броня "Ягдтигра" появившегося в самом конце войны была толще (правда среди экспериментальных машин встречались и еще более толстокожие). Вместо башни устанавливалась сильно бронированная рубка, в которой размещали мощное 88 мм орудие длиной в 71 калибр. Слабым местом нового истребителя танков была ходовая часть — она очень часто выходила из строя. Да и маневренность и скорость этой громадины весом в 68 тонн оставляла желать лучшего. Самоходка по имени своего создателя была названа "Фердинандом", в нашей литературе ее окрестили "Элефант" (слон). К началу битвы на Курской дуге были сформированы два батальона истребителей танков (Panzerjager Abteilung) — 653-ий и 654-ый. Эти два батальона в Курской Битве поддерживали наступление пехотных дивизий. Они вклинились в советскую оборону, в больших количествах уничтожая танки и противотанковые орудия. Но сопровождающая их пехота вскоре была уничтожена, а советские пехотинцы с радостью обнаружили, что стальные гиганты не имеют пулеметов. Попытки немецких танкистов вести огонь из автоматов через ствол орудия ощутимого успеха не принесли, и значительная часть прорвавшихся самоходок была уничтожена нашими пехотинцами, уцелевшие машины не солоно хлебавши отступили на исходные позиции, т.к. дальнейшее продвижение без пехотной поддержки было лишено всяческого смысла. Проблему отсутствия пулеметов пытались решить за счет размещения на броне платформы для пяти гренадеров, но особенно удачным это решение назвать нельзя — огонь советской противотанковой артиллерии оставлял от несчастных (если те не успевали вовремя куда-нибудь спрыгнуть) лишь багровые потеки и ошметки на броне. Снаряды противотанковых пушек не пробивали броню, но сметали с нее все выступающие части — платформы для гренадеров, самих гренадеров, буксировочные крюки, крылья гусениц.



"Элефант" во время Курской дуги.



Штурмовое орудие.

Но как средство борьбы с танками и артиллерией на дальних дистанциях "Фердинанды" были чрезвычайно эффективным оружием — например, 653-ий батальон истребителей танков уничтожил 320 советских машин, потеряв при этом только 13 своих. В конце 1943 года все 48 уцелевших к тому времени "Фердинандов" были отправлены для модернизации на завод фирмы Алькет. Модернизация заключалась в установке курсового пулемета и командирской башенки. Эти модернизированные машины поступили в заново сформированный 653-ий батальон истребителей танков, который в начале 1944 года был направлен в Италию, где он воевал до конца 1944 года. В Италии "Фердинанды" несли потери в основном из-за поломок двигателей и коробки передач — танки и противотанковая артиллерия союзников ощутимого вреда этим машинам не наносила.

"Штурмтигр"

5 августа 1943 года по приказу Гитлера началась разработка тяжелого штурмового орудия, в задачу которого входила бы ликвидация долговременных огневых точек. Сначала планировалось оснастить новый артсамоход 210 мм гаубицей, но позднее конструкторы выбрали 380 мм ракетную установку (или, иначе говоря, большой миномет) — Gerat 562 Raketenwaffer, выпускавшийся фирмой Рейнметалл. Орудие решили создать на шасси танка T VI H "Тигр". Миномет установили в бронированной рубке, расположенной в передней части корпуса. Лобовая броня "Штурмтигра" достигла величины 152 мм. Бортовая броня была такой же толщины как и у обычного "тигра" — 80 мм. Ничем не отличалась от базового танка и ходовая часть. Ракетомет стрелял фугасными ракетами массой 351 кг и кумулятивными — массой 345 кг. Поскольку грузить в танк боеприпасы, обладающие таким неподъемным весом, было бы затруднительно, на крыше рубки устанавливалась лебедка. Всего в "Штурмтигр" влезало четырнадцать ракет. Внутри боевого отделения они перемещались по специальному монорельсу, крепившемуся к потолку, в казенную часть ствола миномета ракеты загружались при помощи салазок. Опытный образец новой самоходки был продемонстрирован Гитлеру 20 ноября 1943 года. Серийный выпуск "Штурмтигров" был начат в апреле 1944 года. Впрочем, до конца войны было выпущено всего 17 машин. Опытный образец "Штурмтигра" принимал участие в подавлении Варшавского восстания в августе 1944 года. Довольнотаки оригинальная мысль — использовать подобную махину, созданную для уничтожения железобетонных укреплений, против уличных баррикад. В музее Войска Польского демонстрируется одна из ракет, которыми стрелял этот монстр. Хотя поляки почемуто считают эту ракету снарядом железнодорожного орудия. Этими машинами были укомплектованы во второй половине 1944 года две роты, которые отправили на Западный фронт. "Штурмтигры" неплохо зарекомендовали себя в боях с союзниками — выстрелом этой самоходки был стерт с лица

"Штурмтигр" - трофей наступающих американских войск.

земли большой бункер на линии Зигфрида, захваченный американцами, при попаданием ракеты в большое скопление танков буквально разнесло в клочья три "Шермана". Союзники боролись со "штурмтиграми" при помощи дальнобойной артиллерии и авиации. Последние из этих машин были уничтожены в марте 1945 года в Рурском бассейне.

"Ягдпантера"

В конце 1943 года на базе среднего танка "Пантера" было создано противотанковое самоходное орудие, вооруженное мощной 88 мм пушкой. Снаряд этой пушки пробивал на дистанции 1000 м 200 мм броню. Удачная компоновка базового танка позволила создать просторное боевое отделение, в котором помещался солидный боекомплект и было не тесно экипажу. Толщина брони и ходовая часть были такими же, как и у базового танка. Масса машины выросла на одну тонну, но это практически не сказалось на скорости и маневренности самоходки. Именно эти качества были основным достоинством этой машины, в сравнении с медлительными и неповоротливыми артсамоходами, созданными на базе тяжелых танков. До конца войны было выпущено 392 машины. Они применялись на всех фронтах в составе батальонов истребителей танков. По эффективности они ничуть не уступали знаменитым "Фердинандам". Это самоходное противотанковое орудие по праву считается лучшим в немецкой армии.

"Ягдтигр"

Пожалуй, это самоходное орудие было еще более грозным средством уничтожения танков, нежели "Фердинанд". Машина создавалась на базе "Королевского Тигра" осенью 1943 года. Как и во всех прочих разработках тяжелых танков и самоходок, свой проект предложил и профессор Порше — предложенный проект предусматривал применение новейших на тот момент технологий, был очень экономичен, но построенные по его проекту машины как всегда страдали недостатками ходовой части, такими, например, вопиющими недостатками, как отваливающиеся катки. Тем не менее две машины, построенные по проекту Порше, приняли участие в боевых действиях на западном фронте.

"Ягдтигр" перед отправкой на заокеанский полигон.

В серию, опять-таки, как всегда пошли машины фирмы "Хеншель". В бронированной рубке, устанавливаемой вместо башни, разместили 128 мм орудие длиной 55 калибров (это орудие проектировалось для сверхтяжелого супертанка "Маус", над разработкой которого трудился Порше"). Лобовая броня боевого отделения достигла действительно рекордной за всю войну толщины — 250 мм! В остальном же "Ягдтигр" ничем не отли-

чался от базового танка. Опытные образцы были готовы к 16 апреля 1944 года. Серийное производство удалось наладить лишь в феврале 1945 года. До конца войны фирма Нибелунгверке выпустила 70 машин. "Ягдтиграми" вооружались два батальона тяжелых самоходных орудий, воевавших на Западном фронте. Снаряды 128 мм орудий пробивали броню всех танков союзников на любой дистанции, сами же "Ягдтигры" были уязвимы только для авиации. Испытания трофейных "Ягдтигров" летом 45-го года показали, что орудия этих машин легко и непринужденно, с любой дистанции пробивают броню новейших американских тяжелых танков "Першинг", принятых на вооружение в самом конце войны и не успевших принять участие в боях в Европе.

Все вышеописанные самоходные орудия (за исключением "Ягдпантеры") создавались на базе тяжелых танков и выпускались в крайне незначительных количествах, хотя принимая участие в боевых действиях, уничтожили более чем значительное количество танков противника. Наиболее многочисленные самоходки выпускались на базе основного немецкого танка Pz IV. Конечно мы не будем рассказывать обо всех самоходках, созданных на его основе — их было слишком уж много. Как впрочем не будем рассказывать и о не менее многочисленных самоходках, созданных на базе легких танков Pz II и 38 (t). Если вкратце, то на основе легких танков создавались СУ со слабым бронированием, вооруженные короткоствольными 45 мм, 75 мм и даже 105 мм орудиями. Попытки усилить бронирование приводили к потере маневренности, т.к. ходовая часть этих машин была отнюдь не рассчитана на возросший вес, эти самоходки становились легкой добычей как советских танков, так и танков союзников, но тем не менее, из-за дешевизны и прекрасно разработанной промышленной базы эти самоходки производились в очень больших количествах. Более подробно мы остановимся лишь на самых известных самоходках, созданных на базе Pz IV — "Хуммель" ("Шмель"), "Насхорн" ("Носорог") и "Брумбар" ("Ворчун").

"Хуммель"

Тяжелая артиллерия, не способная быстро менять позиции, часто становится жертвой контратак вражеской пехоты. Поэтому логичным шагом стало появление крупнокалиберных орудий, которые сами могут себя буксировать — т.е. установить их на шасси танков. Немцы называли такие машины "штурмовое орудие". Штурмовая артиллерия может быстро занимать нужную позицию, ну а в случае чего не менее быстро ее оставить. Это не говоря уж о том, что она непосредственно может поддерживать огнем наступающие пехоту и танки. Для непосредственной атаки вражеских позиций "штурмовые орудия" были не предназначены, т.к. бронирование их было слабым и защищало лишь от пуль и осколков. Слабое бронирование обуславливало небольшую массу машины, благодаря чему возрастала маневренность, к тому же можно было увеличить боекомплект. Правда, вскоре стало ясно, что достаточно большой боекомплект в самоходку все-таки не запихнуть, и поэтому предполагалось строить и бронированные транспортеры снарядов, по конструкции схожие с боевыми машинами. Предусматривалась возможность в случае повреждения штурмового орудия снимать с него пушку и устанавливать ее на транспортер. В начале 1942 года фирма Алькетт разработала шасси для тяжелой 150 мм гаубицы. Опорные и поддерживающие катки, направляющие колеса, подвеска, гусеницы были с танка Pz IVF, а двигатель, топливный насос, коробка передач и ведущие колеса — с танка Pz IIIJ. Ведущая ось и система охлаждения были сконструированы отдельно. А длину корпуса (тоже взятого с Pz IV слегка удлиннили. Двигатель располагался не в кормовой части, а в центре корпуса. Бронированная

рубка, в которой располагалось орудие, не имела крыши, но иногда прикрывалась металлической сеткой. Всего было впущено 724 "Хуммеля" и 157 транспортеров боеприпасов. Транспортеры отличались от самоходки лишь отсутствием орудия, предназначенный для него вырез прикрывался 10 мм броней.

"Насхорн" занимает боевую позицию.

"Хуммели" состояли на вооружении дивизионов самоходной артиллерии, входивших в состав артиллерийских, танковых и гренадерских полков. В основном эти самоходки применялись для уничтожения далеко расположенных целей — мест концентрации пехоты и танков противника. Приходилось им вести и огонь по танку прямой наводкой. Известен случай, когда "Хуммели" подбили несколько самолетов, обстреляв полевой аэродром.

"Насхорн"

"Насхорн" отличался от "Хуммеля" лишь типом установленного на нем орудия. Когда специалисты фирмы Алькетт разрабатывали свою самоходную гаубицу, они решили, что неплохо бы установить на том же самом шасси 88 мм противотанковую пушку, способную поражать танки противника с дальних дистанций. В ноябре 1942 года экспериментальный образец нового истребителя танков был продемонстрирован Гитлеру. Сильного впечатления эта машина на Гитлера не произвела. Но в качестве временной меры, пока не будет разработано что-нибудь более серьезное, Гитлера эта машина вполне устраивала. "Насхорны" выпускались на тех же заводах, что и "Хуммели" до самого конца войны. Всего было выпущено 494 машины. При выпуске обоих типов самоходок возникли проблемы — выяснилось, что их нельзя использовать без специального устройства, поддерживающего ствол. Вскоре такое устройство было разработано — оно было автоматическим, управляемым изнутри машины. Когда орудие готовилось к стрельбе, устройство отпускало ствол и опускалось на броню.

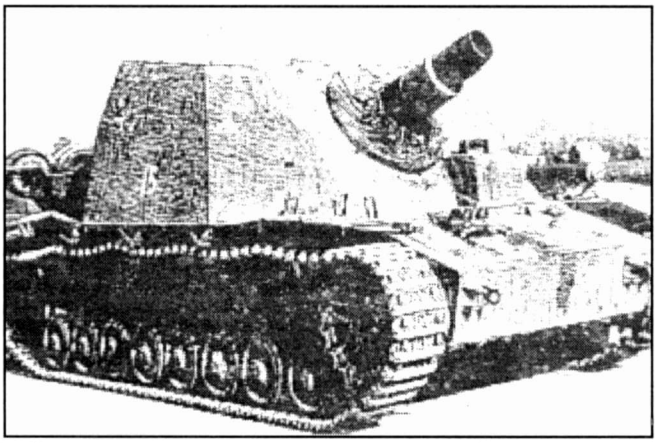
Несмотря на то, что "Насхорн" рассматривался только как временное решение, эта самоходка зарекомендовала себя как грозный истребитель танков. Слабое бронирование (30 мм), высокий силуэт, демаскирующий машину, отнюдь не самые сильные стороны противотанковой самоходки — в ближнем бою с советскими танками "Насхорн" был обречен. Но на дальних дистанциях это было страшный противник, способный уничтожать целые танковые колонны. Известны случаи, когда "Насхорны" уничтожали Т-34 с дистанции более 4 км! Счет подбитым вражеским танкам экипажи самоходок вели, нанося на ствол орудия белые кружочки — на подавляющем большинстве фотографий на стволах орудий "Насхорнов" красуются густые ряды этих белых кругов. Если на Восточном фронте противниками этих самоходок были великолеп-

но бронированные и вооруженные машины, то на Западных театрах военных действий "Насхорны" можно смело назвать оружием массового уничтожения союзнической бронетехники. Тонкая броня, авиационные двигатели, потребляющие быстро воспламеняющийся высокооктановый бензин — все это делало американские и английские танки легкой добычей одной из самых грозных противотанковых самоходок Вермахта.

"Брумбар"

Потрясающая эффективность советских 152 мм оружий, установленных на танки КВ-2, способных с одинаковой легкостью уничтожать и долговременные железобетонные укрепления, и танки, и скопления пехоты заставили немецких конструкторов ускорить работы над созданием своей собственной машины, вооруженной подобной артсистемой. Первоначально планировалось установить короткоствольное 150 мм орудие в башне Pz III или Pz IV, но т.к. реализовать это намерение оказалось не так-то просто, было решено разработать безбашенное штурмовое орудие (stutmgeschutz) на базе Pz III. К 10 октября 1942 года было сделано 12 машин.

К середине ноября построили еще 12, и все готовые самоходки отправили под Сталинград. Шасси Pz III мало подходило для установки подобного орудия, не позволяло установить сильное бронирование и разместить в машине большой боекомплект. Поэтому осенью 1942 года фирма Алькетт разработала проект самоходки на базе Pz IV. 2 ноября 1942 года с этим проектом ознакомили Гитлера. Новая самоходка произвела на него сильное впечатление и получила даже большее одобрение, чем аналогичный проект, разработанный на базе "Тигра" Порше. Гитлер приказал сразу начать выпуск этих машин. В то время производственные мощности были загружены до предела, и выпускать шасси Pz IV специально для самоходок было невозможно, поэтому в самоходные орудия переделывали поврежденные Pz IV, отправленные в ремонт. Орудие для самоходки разработала фирма Шкода. Помимо обычных фугасных и бронебойных снарядов в его боекомплект входили специальные снаряды для разрушения зданий, разработанные по личному приказу Гитлера — у этих снарядов была тонкая рубашка, что позволяло увеличить боевой заряд. Толщина лобовой брони была увеличена до 100 мм, а бортовой до 50 мм. Кроме того, машины поздних выпусков оснащались 5 мм экранами, прикрывавшими борта корпуса от огня советских противотанковых ружей и кумулятивных снарядов. Вскоре выяснилось, что ходовая часть T IV совсем не предназначена для возросшей массы новой машины и быстро изнашивается и выходит из строя. Проблема была решена за счет копирования цельнометаллических опорных катков советского 152 мм самоходного орудия, выпускавшегося на базе КВ (тем более, что в условиях войны нет никаких проблем с патентами и лицензиями). Была также облегчена конструкция ору-



"Брумбар" поздней модификации.

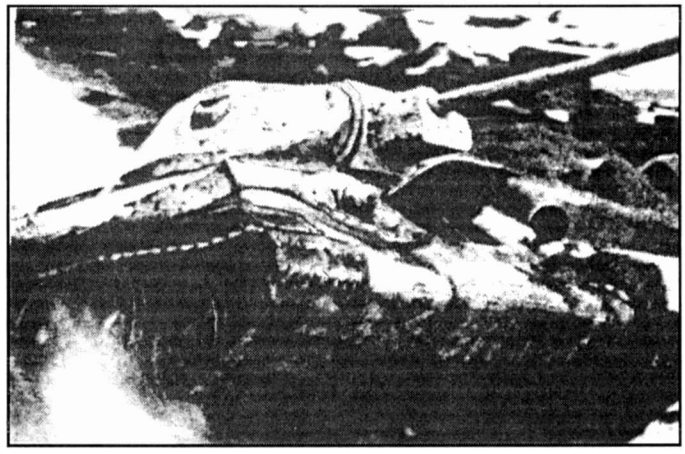
дия. Над местом механика-водителя установили курсовой пулемет. Всего за годы войны было выпущено 306 машин. "Брумбары" поступали на вооружение батальонов штурмовых орудий. 216 батальон принимал участие в битве на Курской дуге. В 1944 году "Брумбары" сражались в Италии. Применялись они и при подавлении Варшавского восстания.

Панцерваффе (танковые войска) Вермахта были вооружены превосходными машинами, по всем показателям превосходящими танки союзников и мало в чем уступающими советским танкам. Моторизированные и танковые дивизии были страшной разрушительной силой, способной взломать любую оборону противника. Немаловажным залогом успеха было и мастерство танкистов — немцы уделяли много внимания подготовке танковых экипажей. Опытные танкисты ценились очень высоко — например, из Сталинградского котла немцы спасали в первую очередь не раненых и обмороженных и даже не высокопоставленных офицеров (Паулюс вместе со всем штабом в конце концов оказался в плену), а именно танкистов. Военная промышленность союзников до самого конца войны так и не смогла дать своим армиям боевые машины, способные на равных сражаться с "Тиграми" и "Пантерами". Где бы ни сталкивались лицом к лицу американские и английские танки со стальными легионами Вермахта, поля сражений покрывали десятки и сотни сожженных машин союзников. И только на Восточном фронте панцерваффе нашли себе достойного соперника.

Советские танки

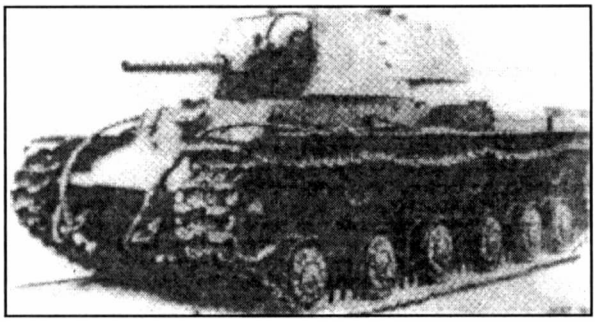
Осуществленная в конце двадцатых годов политика индустриализации — строительство и гигантских металлургических и машиностроительных заводов — позволила нашей стране начать в тридцатые годы массовое производство танков. Советские танки сражались в республиканской армии Испании, применялись в боях на озере Хасан и на Халхин Голе, в больших количествах использовались при прорыве линии Маннергейма в ходе войны с Финляндией. В сентябре 1939 года советские и немецкие танки приняли участие в совместном параде на улицах Бреста.

Но конечно же самым серьезным испытанием для наших танков стала Великая Отечественная война и, надо сказать, что наши боевые машины выдержали это испытание с честью. По качеству наша техника ни в чем не уступала, а во многом превосходила танки Вермахта, ну а по количеству мы произвели их почти что в два раза больше. В предельно сжатые сроки была проведена эвакуация танковых заводов из европейской части страны, и начато массовое производство военной техники на Урале. Прежде чем приступить к рассказу об основных видах советских танков, выпускавшихся в годы войны, нельзя не рассказать о



Т-34 - лучший танк Второй Мировой.

старых танках тридцатых годов, сражавшихся грозным летом 41-го.



КВ-1 образца 40-го года.

Т-26

Этот танк, производство которого было начато в 1930 году, был прямым наследником танка МС (малый сопровождения), являвшегося по сути дела усовершенствованной моделью французского "Рено FT", времен Первой Мировой. Слабое бронирование — 15 мм, защищавшее лишь от пуль и осколков, по сути дела, автомобильный двигатель мощностью в 90 л. с., позволявший развивать скорость в 30 км/час, вооружение, состоящее из пулеметов и 37 мм пушки (в ранних модификациях, позднее на танк устанавливалась 45 мм пушка) — все эти черты характерны для легких танков тридцатых годов, предназначенных для поддержки пехоты. Первоначально танк выпускался в двухбашенном варианте, но потом конструкторы пришли к выводу, что две башни для легкого танка — это слишком много, и количество башен сократили вдвое. Т-26 были основным танком, поставлявшимся в Испанию. В столкновениях с имевшими только пулеметное вооружение немецкими T I, этот советский танк неизменно оказывался победителем. Но броня этого танка была бессильна против 45 мм противотанковых пушек. В 1940 году танк был снят с производства, но активно применялся в начальный период войны. В столкновениях с немецкими средними танками Т-26 не имели никаких шансов на успех и несли тяжелые потери.

БТ-2 (5,7)

Факт существования этих танков Виктор Суворов (настоящая фамилия Резун), бывший советский разведчик, бежавший на Запад, в своих бестселлерах "Ледокол" и "День М" приводит в качестве основного аргумента в защиту своей весьма сомнительной гипотезы о том, что Сталин готовился к завоеванию Западной Европы. Действительно, этот танк имел съемные гусеницы и обрезиненные катки большого диаметра, со снятыми гусеницами он мог передвигаться по хорошей дороге почти со скоростью легкового автомобиля — 72 км/час. Суворов по каким-то известным ему одному причинам полагает, что эта машина могла передвигаться лишь по хорошим дорогам, которых у нас тогда не было. Со снятыми гусеницами — да, только по дорогам, хотя и не обязательно по хорошим, сгодятся и сельские проселки в осеннюю распутицу, но на гусеницах этот танк прекрасно передвигаться с большой скоростью по самой пересеченной местности — на кадрах старой хроники видно, как эта машина буквально перепрыгивает рвы и глубокие воронки. Концепция этого танка была разработана американским инженером Уолтером Кристи. Опытные образцы своих машин он построил в 1928 и 1931 годах. Конструктор окрестил свое детище "танк 1940 года". Чтобы увеличить скорость машины, он установил на нее мощный авиационный двигатель, что позволило развить до сих пор непревзойденные удельные мощности — 40 л.с./т и умопомрачительную для танка скорость 113 км/ч. Танки Кристи испытывались в американской армии, но на вооружение так и не были приняты из-за слабого

бронирования и невозможности нормально управлять танком на высоких скоростях. Идеи Кристи нашли применение в советской танковой промышленности. 23 мая 1931 года первая модификация быстроходного танка — БТ-2 была принята на вооружение. Танк имел легкое бронирование — 13 мм, авиационный двигатель "Либерти" и вооружался 37 мм пушкой. На гусеницах он развивал скорость 52 км/час, а без гусениц разгонялся до 72 км/час. Последующие модификации БТ-5 и 7 оснащались авиационными двигателями отечественного производства М5 и М17Т мощностью 400 л. с. и 45 мм танковой пушкой. БТ были слабобронированными, уязвимыми машинами, выскооктановый авиационный бензин, быстро воспламеняясь, охватывал пламенем весь танк. Но, тем не менее, при разработке и производстве этого танка был накоплен опыт, пригодившийся впоследствии при создании Т-34. Многие технические решения этих танков используются и по сей день — скошенный лобовой лист брони, катки большого диаметра с подвеской, размещенной внутри корпуса, расположение двигателя.

Т-28

Основной средний танк, выпускавшийся в нашей стране в тридцатые годы. В то время нашими конструкторами овладела болезненная мания создавать многобашенные машины — тогда считалось, что несколько башен позволяют танкистам одновременно вести огонь в нескольких направлениях, то что машина при этом получается громоздкой, тяжелой, и при этом еще и слабобронированной, никого не беспокоило. Вот и у Т-28 было целых три башни. Две из них, расположенные в передней части корпуса, вооружались пулеметами, одна — главная башня — 76 мм пушкой. Лоб корпуса прикрывала 30 мм броня, борта и башни — 20 мм. После Финской войны были сделаны попытки усилить бронирование при помощи бортовых экранов и дополнительных бронеплит (в точности так же, как немцы поступили позднее со своим T IV), но это привело к заметному увеличению массы машины и снижению скорости и маневренности. 76 мм орудие позволяло Т-28 успешно бороться с немецкими танками, но слабое бронирование позволяло немецким танкам не менее успешно бороться с Т-28.

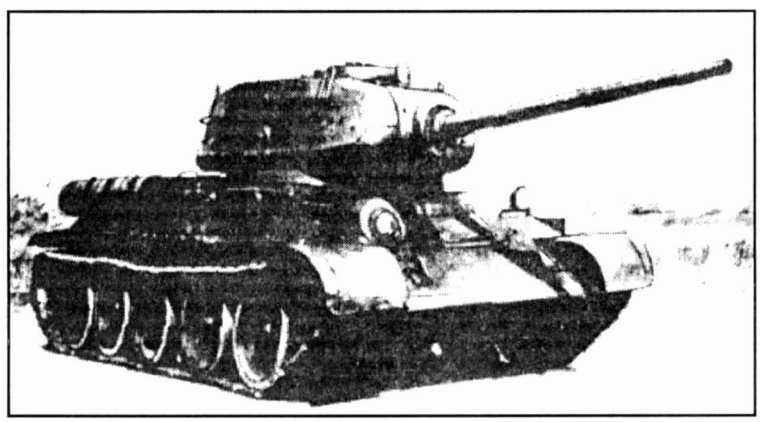
Т-35

Этот танк был единственной в мире многобашенной машиной, выпускавшейся серийно. Количество башен достигло рекордной величины — целых пять! Экипаж этого сухопутного линкора составлял одиннадцать человек. Предназначались эти монстроидальные машины для прорыва линий укреплений противника. Вооружение состояло из 76 мм орудия, установленного в главной башне (в 1933 году, когда танк поступил на вооружение, это был очень большой калибр для танкового орудия), в четырех маленьких башнях, установленных по краям корпуса, устанавливались два 45 мм орудия и два пулемета. Танки последней серии, выпущенной в 1939 году, отличались усиленным (в сравнении с предыдущей серией) бронированием — лоб корпуса 50 мм, борта и башни — 20 мм. Для начала тридцатых годов это был грозный танк прорыва, но к началу сороковых он годился разве что только для использования во время парадов. Эти танки активно использовались в начальный период войны. Последний раз они вступили в бой во время контрнаступления под Москвой — их использовали для деморализации и без того деморализованной, замерзающей посреди подмосковных снегов пехоты противника.

Т-60, 70, 80

Незадолго до начала войны в нашей стране в небольших количествах выпускался легкий плавающий разведывательный танк Т-40. Но с началом боевых действий стало ясно, что его бронирование и вооружение просто никуда не годятся. На базе Т-40 в рекордно короткие сроки всего за две с половиной недели был разработан новый легкий танк, имевший более солидное вооружение — авиационную 20 мм пушку и более солидное бронирование — лоб корпуса 35 мм, борт и башня 15 мм. К тому же листы брони устанавливались под рациональными углами, что намного увеличивало снарядостойкость. Основным достоинством этого танка было то, что в его конструкции было много узлов серийных автомобилей, и он мог выпускаться на автозаводах. В самые тяжелые месяцы 1941 года, когда эвакуированные танковые заводы еще не успели начать выпуск тяжелых и средних танков, Т-60, производимые на Горьковском автозаводе, пришлись как нельзя кстати (всего их было выпущено 6000 штук). Танк отличался хорошей маневренностью и проходимостью, использовался как для разведки, так и для сопровождения наступающей пехоты. Но тем не менее, и защита и вооружение Т-60 все равно были недостаточными. Поэтому в начале 1942 года был разработан Т-70, лобовая броня которого достигла 45 мм, а 20 мм пушку заменила 45 мм. Высокая маневренность и проходимость позволяли этому танку выходить победителем из поединков с более тяжелыми машинам противника — известен случай, когда Т-70 сумел, зайдя сзади, поджечь "Фердинанд", высокая маневренность позволила другому Т-70 уцелеть при встрече с группой "тигров" — уворачиваясь от вражеских снарядов, он умудрился заманить тяжелые танки под прицельный огонь крупнокалиберных гаубиц. С конца 1942 года выпускался танк Т-80 с усиленной до 80 мм бортовой броней, усовершенствованной ходовой частью. Этот танк называли еще и "зенитным танком" — угол возвышения орудия у него достигал 80 градусов, что позволяло вести огонь по самолетам или по верхним этажам зданий в ходе уличных боев. С 1943 года выпуск легких танков был полностью прекращен, но разработанная на их базе самоходка СУ-76 выпускалась до конца войны.

Легкие и устаревшие танки в сражениях с немецкими T III и T IV, не говоря уж о появившихся позднее "тиграх" и "пантерах", несли тяжелые потери. Известны случаи, когда Т-26 выпуска 37-го года при попадании снарядов "тигров" попросту рассыпались на части. Немецкая кинохроника пестрит кадрами, на которых запечатлены десятки обугленных изувеченных машин. Но к началу Великой Отечественной войны в Советском Союзе были разработаны и запущены в серийное производство танки, которые уже летом 1941 года заставляли немцев в панике отступать на отдельных участках фронта, танки, признанные лучшими боевыми машинами Второй Мировой войны.



Т-34/85 образца 1943 года.

Т-34

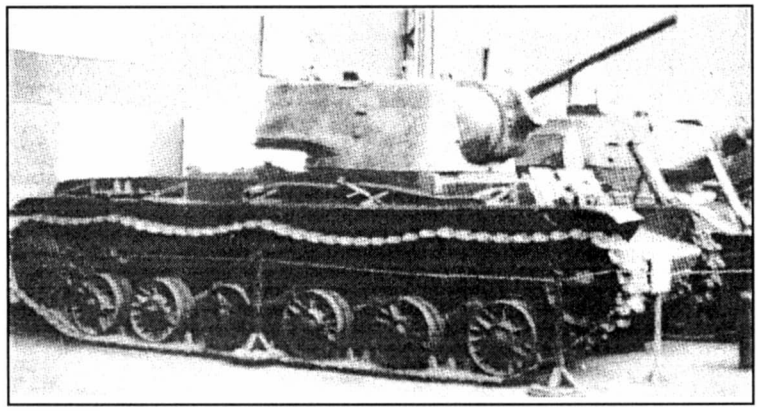
Самый знаменитый советский танк — своеобразная визитная карточка советского танкостроения времен войны. Ну а после войны эти танки состояли на вооружении практически всех стран Восточной Европы, Китая, Северной Кореи. В пятидесятые годы в Корейской войне им пришлось столкнуться с танками недавних союзников и еще раз оправдать звание лучшего в мире танка. Появление этих танков летом 41 года вызывало панику у немецких танкистов, известны случаи, когда целые танковые дивизии Вермахта отказывались идти в бой, узнав, что на их участке фронта появились Т-34. 37 мм противотанковые пушки не могли причинить этим танкам никакого вреда — часто под гусеницами Т-34 оказывались целые батареи. История этого танка началась в 1937 году, когда конструкторы Харьковского завода решили создать колесно-гусеничную машину наподобие БТ, но с противоснарядным бронированием. Получившуюся экспериментальную машину назвали А-20. Она действительно была похожа на БТ, но имелись немаловажные отличия — во-первых, на танк установили дизель В-2, разработанный на том же Харьковском заводе, а во-вторых, бронелисты корпуса и башни были уложены под большими углами, что заметно повышало бронестойкость. Дизель В-2 был первым в мире дизельным двигателем большой мощности, разработанным специально для танков. Дизельные двигатели, как известно, потребляют солярку, которая не очень охотно горит, во всяком случае не так, как высокооктановый авиационный бензин, и танк с дизельным двигателем имеет больше шансов уцелеть на поле боя, во всяком случае, даже будучи подбитым, танк не превращается в подобие пылающей бензоколонки, огненную могилу для экипажа. Работая над А-20, конструкторы пришли к выводу, что колесно-гусеничный движитель идеально подходит лишь для легких танков, на машинах среднего класса, обладающих большой массой и толстой броней, он становится ненадежным. Поэтому было решено создать чисто гусеничный танк с противоснарядным бронированием. Толщина брони на новой машине, которую назвали Т-32, была доведена до 30 мм, танк был оснащен 76 мм пушкой длиной 30 калибров. А-20 и Т-32 были испытаны летом и осенью 1938 года. Комиссия, принимавшая танки, отметила, что обе машины годятся для вооружения Красной Армии. Однако Т-32 имеет больший запас надежности, благодаря чему можно увеличить массу машины. Эту возможность использовали для того, чтобы увеличить толщину брони — лобовой до 45 мм, бортовой до 40. Новый танк под обозначением Т-34 19 декабря по постановлению Народного Комиссариата Обороны был принят на вооружение под наименованием Т-34. Первоначально этот танк, как и только что принятый на вооружение КВ (Климент Ворошилов), хотели назвать в честь какого-нибудь из героев Гражданской войны, но конструктор танка Михаил Кошкин предложил название Т-34 — в 34 году у него появилась идея этого танка. Зимой и ранней весной 1940 года два опытных образца "тридцатьчетверки" предприняли испытательный пробег Харьков-Москва-Харьков. За рычагами одной из машин был главный конструктор этого танка — Михаил Ильич Кошкин. В ходе пробега он заболел воспалением легких и скончался 26 сентября 1940 года. Посмертно ему была присуждена Государственная премия. Серийное производство нового танка было начато в июле 1940 года. До начала войны было выпущено 1225 машин. Впрочем, внедрение танка в серийное производство не обошлось без некоторых сложностей — у танка нашлись и противники, в частности, заместитель наркома обороны маршал Кулик. По его инициативе была создана комиссия, с маниакальным упроством отыскивавшая недостатки нового танка. В результате деятельности этой комисии был разработан проект танка Т-34М с еще более толстой броней и командирской

башенкой (несовреншенство смотровых приборов и отсутствие полноценного кругового обзора действительно было одним из недостатков нового танка). Но из-за того, что выпуск нового танка потребовал бы существенной перестройки технологических линий, его так и не приняли на вооружение. Но во второй половине 1941 года на танк поставили более мощную 76 мм пушку с большей длиной ствола, а следовательно и большей начальной скоростью снаряда. Поскольку производством этого танка занимались сразу два завода — Харьковский и Сталинградский тракторный, машины этих заводов отличались друг от друга способом изготовления башни (часть машин оснащалась сварной, а часть литой башней), а следовательно и внешним видом. Трагическим летом 41 года Красная Армия не смогла в полной мере оценить качественное превосходство этого замечтаельного танка над немецкими машинами. Ни один из видов немецких танковых орудий был не в состоянии пробить броню Т-34, в то время как пушка этого танка уничтожала все немецкие машины на дальних дистанциях. Но в большинство западных военных округов "тридцатьчетверки" поступили перед самой войной, и экипажи еще не успели освоить новые танки, катастрофически не хватало запчастей, снарядов и горючего, на подавляющем большинстве танков не было радиостанций, что многократно снижало эффективность боевых машин в бою. "Тридцатьчетверки" несли куда большие потери из-за поломок ходовой части, которые были не в состоянии устранить неопытные экипажи, чем из-за огня противника — часто в руки врага попадали почти что исправные машины.

Из-за вопиющих тактических и организационых просчетов фактически все советские механизированные корпуса были разгромлены противником. Неоднократно имели место случаи, когда немецкие танкисты, стреляя фактически в упор, всаживали в "тридцатьчетверки" по нескольку снарядов кряду, но ни один из них не пробивал броню советского танка — это свидетельствует не только о прочности брони, но и о неопытности советских экипажей, не способных поразить цель, расположенную фактически под носом. Но тем не менее, деморализующее воздействие новых советских танков на противника было огромным — что может быть более деморализующим, чем неуязвимый танк? "Снова и снова наши танки разваливались от прямых попаданий советских снарядов ... Наступательный порыв иссяк, его сменило чувство собственной неполноценности, поскольку против русских танков мы бессильны" — говорилось в одном из докладов немецких танкистов. В полной мере высокие боевые качества Т-34 проявились в битве под Москвой. 3 октября танковая армия Гудериана взяла Орел — дорога на Москву была открыта. И единственной советской танковой частью, способной остановить стальную волну ударной немецкой группировки, стала 4-ая бригада полковника Катукова — 50 "тридцатьчетверок" против целой армии! Из-за осенней распутицы немцы могли двигаться только по дорогам, растягиваясь во многокилометровые колонны, а для советских машин с их широкими гусеницами бездорожье не являлось помехой. Этим и воспользовался Катуков — советские танки неожиданно нападали с флангов на немецкие колонны и безжалостно растреливали танки противника, после чего бесследно исчезали в неизвестном направлении. Советские танки, окрашенные в белый цвет, атаковали как правило в сумерках, стремительно спускаясь с холмов — на уцелевших немецких танкистов подобные атаки производили ужасное впечатление.

"Сквозь грохот, шум и вибрацию ты слышишь удар снаряда о броню. Когда они попадают в наши танки, по большей части раздается глубокий затяжной взрыв, а затем ревущий гул вспыхнувшего бензина, гул, слава богу, такой громкий, что мы не слышим вопли экипажа" — вспоминает один из немецких танкистов, участник тех боев. Действия Катукова позволили задержать

противника до наступления зимних холодов, а с наступлением зимы началось и контрнаступление Красной Армии.

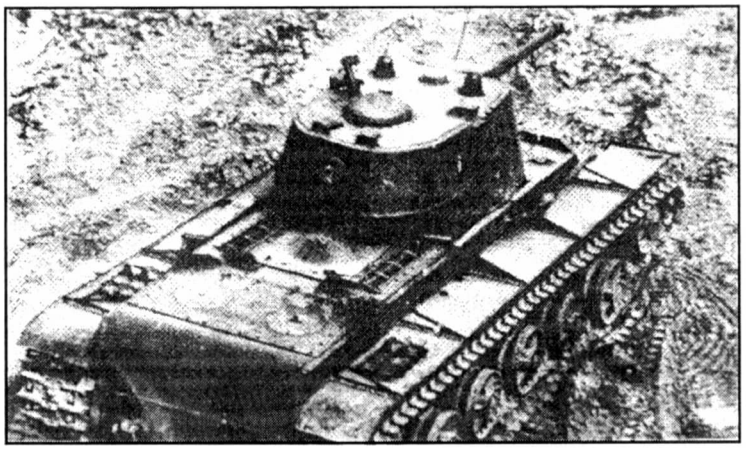


Броня этого КВ-1 помнит удары вражеских снарядов.

Одним из недостатоков Т-34 было нерациональное расположение экипажа — башня танка была очень тесной, что затрудняло работу экипажа. Поэтому в 1942 году увеличили размер башни — и экипажу стало попростороней, и появилась возможность разместить в танке больший боекомплект — 100 снарядов вместо 77. Установка дополнительных топливных баков увеличила запас хода до 465 км. В 1943 году танк оснастили командирской башенкой с пятью смотровыми приборами. Появление на Курской дуге новых немецких танков заставило наших конструкторов ускорить работы над модернизацией "тридцатьчетверки" — 76 мм пушка могла пробивать броню "тигров" лишь на предельно близких дистанциях, а 88 мм зенитка, установленная на тяжелых немецких танках, позволяла "тиграм" бороться с "тридцатьчетверками" на дистанции до четырех километров. В декабре 1943 года была принята на вооружение новая модификация "тридцатьчетверки" — Т-34/85. Танк вооружили 85 мм пушкой, толщину бронирования башни увеличили до 90 мм. Этот танк стал основным советском танком на завершающем этапе войны. Усиленное бронирование и мощная артсистема позволяла этому танку успешно бороться даже с "Королевскими Тиграми".

КВ-1, 2, 1С, 8, 9, 85

Тяжелый танк как правило предназначен для прорыва линий укреплений противника. Он должен сочетать мощное бронирование с сильным вооружением. Тяжелые танки тридцатых годов не отвечали этим требованиям — с вооружением все обстояло неплохо, тем более, что оно размещалось во многочисленных башнях, а вот бронирование никуда не годилось — громоздкие, неповоротливые, невероятных размеров машины становились превосходной мишенью для противотанковой артиллерии. Вывод был очевиден — увеличить толщину брони. В 1937 году в Советском Союзе был спроектирован танк Т-111 с 60 мм броней. Такой толщины брони оказалось более чем достаточно для того, чтобы защитить танк от снарядов противотанковых пушек, но машина оказалась сложной в производстве и в серию не пошла. В 1938 году Наркомат Обороны поставил перед танкостроителями задачу создания тяжелого танка прорыва с противоснарядным бронированием. Танк разрабатывался в конструкторском бюро Кировского завода под руководством Жозефа Котина. При проектировании новой машины был учтен опыт создания Т-111. Правда, некоторой помехой стал опыт строительства многобашенных машин — новый танк тоже должен был иметь три башни. Проект и деревянный макет повезли в Москву на заседание Генерального Комитета Обороны. В отечественной литературе встречается несколь-



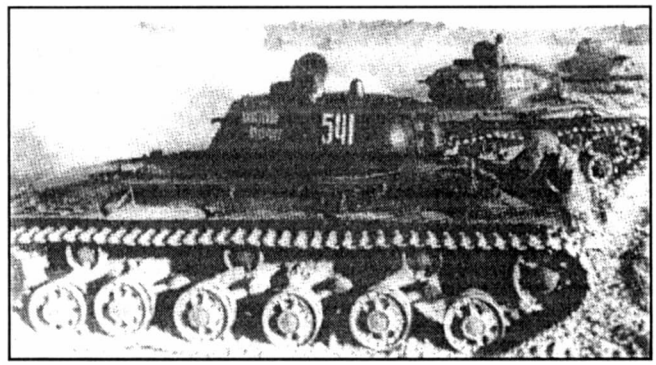
КВ-1 образца 41-го года летом 42-го года был почти что абсолютным оружием.

ко различных описаний этого исторического события (даже даты иногда называются разные), но все эти описания сходятся в одной детали — Сталин внимательно осмотрел деревянный макет и снял с него одну башню, сказав при этом: "Незачем делать из танка "Мюр и Мерелиз" (И. В. Сталин имел в виду старый дореволюционный универмаг в Москве, здание которого было густо утыкано башенками). Освободившуюся массу Сталин приказал пустить на усиление брони и увеличение запаса питьевой воды для танкистов. Аналогичную и по внешнему виду, и по тактико-техническим характеристикам машину разработали и на Ленинградском экспериментальном заводе N 2. Ей присвоили название Т-100. Построенная в 1939 году экспериментальная машина, которую назвали СМК (Сергей Миронович Киров), имела толщину брони от 60 до 75 мм и вооружалась 76 мм и 45 орудиями. Правда, масса танка составила 55 т. В ходе строительства этого танка конструкторы пришли к однозначному выводу, что тяжелые машины должны иметь только одну башню — это позволит сочетать толстую броню со вполне разумной массой, скоростью и маневренностью. И одновременно с СМК была построена однобашенная машина КВ, вооруженная 76 мм пушкой и оснащенная дизелем В-2. Почти одновременно был построен и экспериментальный образец Т-100. Летом 1939 года СМК, Т-100 и КВ, наряду с харьковскими машинами А-20 и Т-32 (прототипами будущей "тридцатьчетверки") испытывались на одном из подмосковных полигонов в присутствии высшего комсостава Красной Армии. Из тяжелых машин лучшие результаты показал КВ — он без проблем преодолел полосу препятствий, состоящую из противотанковых рвов, эскарпов и воронок, переправился вброд через Москву-реку и точно поразил все мишени (у СМК и Т-100 возникли большие трудности с преодолением эскарпов, да и точность ведения огня оставляла желать лучшего). Но экспериментальным тяжелым машинам предстояло еще более серьезное испытание — эти танки построили и испытали как раз к началу войны с Финляндией, и с полигонов и испытательных стендов их ждал путь на линию Маннергейма. Зимой там уже полным ходом шли бои на линии Маннергейма. В ходе этих боев выяснилось, что даже 76 мм пушки недостаточно для того, чтобы прямой наводкой уничтожать бетонные бункеры. А вот бетонобойные снаряды 152 мм гаубицы справляются с этой задачей легко и непринужденно — это обстоятельство натолкнуло конструкторов на идею разместить подобную пушку в башне тяжелого танка. Артсистема такой мощности еше не устанавливалась на танки, поэтому перед первыми испытаниями конструкторы очень волновались — были опасения, что при выстреле танк просто опрокинется. К тому же горький опыт боев на Карельском перешейке заставил разработчиков танков опасаться снайперов — на ствол орудия была установлена специальная заглушка, защищающая его от метких пуль. Она должна была автоматически открываться при выстреле. Новому танку присвоили название КВ-2.

Испытания новых машин прошли успешно, вот только при первом же выстреле со ствола КВ-2 сорвало противотанковую заглушку. Найти ее так и не удалось. Новые машины были тотчас же направлены на дальнейшие испытания в район боев на линии Маннергейма, где на практике подтвердилась их неуязвимость для огня противотанковой артиллерии. Правда СМК подорвался на фугасе. Взрывом сорвало катки и прогнуло днище, покалеченный танк так и простоял до конца военных действий в нейтральной полосе, т.к. сдвинуть его с места и отбуксировать в тыл не было никакой возможности. С этим танком связана и одна любопытная история: поскольку машина строилась в большой спешке, не хватило металла на отливку одного из люков. Недостающая деталь была изготовлена из некачественной низкоуглеродистой стали. После того, как танк был подбит, финские солдаты пробрались к поверженному исполину и решили что-нибудь отвинтить на память. Украденной деталью оказалась та самая крышка люка. Вскоре эта злополучная крышка оказалась в Германии. Немцы провели тщательный анализ металла. Их радости не было предела — русские танки делаются из низкосортной стали, при первой же возможности рассыпающейся на куски. Так одна бракованная деталь нового танка послужила одной из причин принятия решения о нападении Германии на Советский Союз. Танки КВ и КВ-2 были приняты на вооружение и запущенны в производство. Это были великолепные машины с сильным бронированием (60-82 мм), сильным вооружением и надежной ходовой частью. Летом 1941 года известны случаи, когда КВ в одиночку уничтожали целые танковые колонны Вермахта, например, один из танков на подступах к Ленинграду в одном бою уничтожил 24 немецких танка. На некоторых машинах после боя насчитывали до 140 вмятин от прямых попаданий снарядов. 140 вмятин и ни одной пробоины! Немецкие противотанковые пушки калибра 37 мм, которыми вооружались немецкие пехотные части, оказались абсолютно бессильны против КВ. Самое мощное танковое орудие — 75 мм пушка, устанавливавшаяся на Pz IV, также не причиняла советским тяжелым машинам никакого вреда. Единственным эффективным средством борьбы с КВ была 88 мм зенитка образца 36 года. Но подтащить тяжелую неповоротливую пушку к советским танкам так, чтобы танкисты этого не заметили, было тоже не так просто — нередко и зенитки, и их расчеты уничтожались меткими выстрелами. О многом может сказать тот факт, что основным оружием КВ нередко становись ... гусеницы — при хроническом недостатке боеприпасов танкистам не оставалось ничего другого, кроме как, не обращая внимания на вражеский огонь, давить артиллерийские позиции. Известны случаи, когда КВ давили немецкие легкие танки.

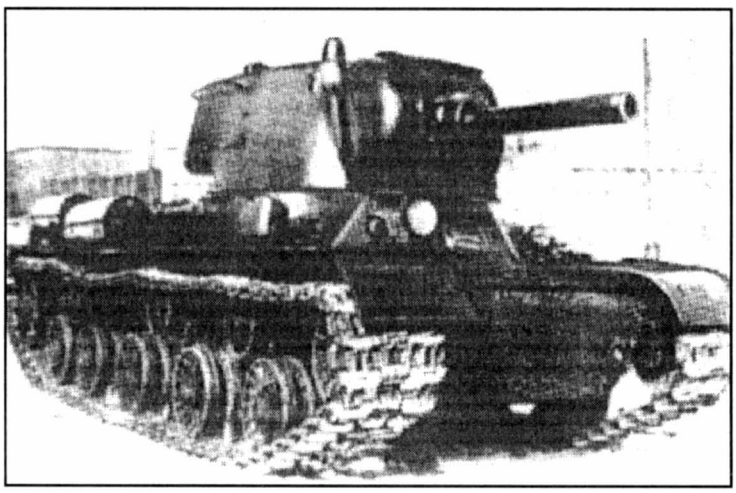
В немецкой армии была издана инструкция о борьбе с КВ, которая предписывала забираться на танк с ведром бензина, выливать и поджигать бензин, после чего спасаться от разгневанного экипажа танка. За подобный подвиг полагался внеочередной отпуск в Германию. Немцы вообще-то народ пунктуальный и организованный, четко исполняют инструкции и приказы, но ни одного случая выполнения именно этой инструкции отмечено не было. Немцев спасала лишь четкая организация — налаженная связь, взаимодействие и координация между различными родами войск и полная неразбериха, царящая в Красной Армии тем трагическим летом. КВ конечно не был идеальным танком — эксплуатация этих машин в условиях войны вскрыла ряд недостатков. Самыми вопиющими были недостатки ходовой части — машины не выдерживали марш-бросков протяженностью порой в полторы тысячи километров и нередко у самой линии фронта выходили из строя. Плохо подготовленные экипажи не могли справиться с поломками (тем более, при полном отсутствии запчастей), и машины приходилось бросать. В

итоге в составе Панцерваффе появились целые роты, укомплектованные трофейными КВ. Немецкие танкисты отмечали не только недостатки ходовой части, но и несовершенство смотровых приборов и нерациональное размещение экипажа — командир КВ исполнял еще и обязанности заряжающего, и если первые 20 снарядов располагались в башне и подавать их было сравнительно легко, то остальные снаряды приходилось извлекать с пола танка из ящиков, накрытых резиновым ковриком, третий член экипажа, находящийся в башне — помощник механика-водителя ничего не делал и путался под ногами. Надо ли говорить, насколько сложно было оценивать командиру обстановку на поле боя в подобном беспорядке.

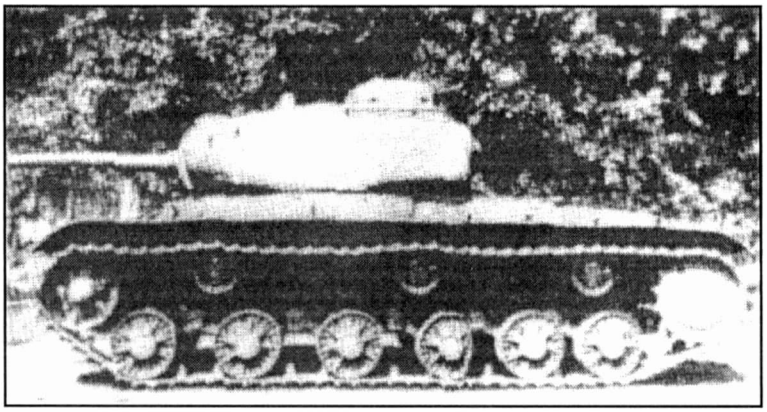


КВ-1С атакуют.

Но основным недостатком танка было несовершенство ходовой части — на усовершенствование ходовой части были брошены все силы конструкторского бюро под руководством Котина. Надо заметить, что главный конструктор этих танков, Жозеф Котин, сам нередко выезжал на фронт и под видом обычного штабного офицера беседовал с танкистами. Танкисты, даже не зная, с кем они разговаривают, обычно хвалили котинские машины. Но однажды Котин нарвался на очень сварливого танкиста, который покрыл многоэтажным матом и машины, и их создателей, и даже, не исключено (отечественные источники об этом умалчивают) грозился при личной встрече с конструктором рукоприкладством. Когда Котин поинтересовался, чем же вызвана столь бурная негативная реакция, танкист указал на недостатки в коробке передач, которые были устранены в последующих сериях танков. Другим хроническим недостатком КВ была его низкая маневренность в сравнении с быстрой и юркой "тридцатьчетверкой". Кроме того, для такой тяжелой машины 76 мм пушка (такая же, как и на Т-34) вскоре уже оказалась недостаточной. Тем более, что в состав советской танковой бригады входила рота КВ и две-три роты либо "тридцатьчетверок", либо легких или лендлизовских танков. Тяжелые КВ нередко отставали от более легких танков и вступали в бой с большим запозданием. Еще до начала войны КБ Котина вело разработку экспериментальной



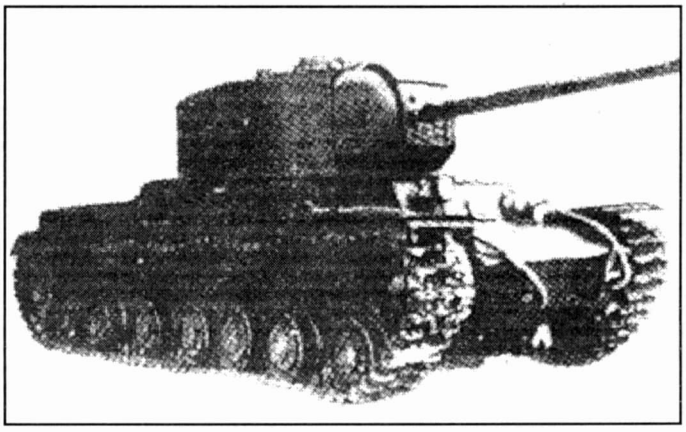
Экспериментальный образец КВ-9.



КВ-85 - убийца "Тигров".

машины "объект-220" или КВ-220. На этой машине устанавливалась 85 мм зенитная пушка с высокой начальной скоростью снаряда, к тому же бронирование было увеличено до 90-100 мм. Эта машина по своим тактико-техническим характеристикам ничем не уступала немецкому танку "Тигр", которого в те времена еще даже не начали проектировать. Но КВ-220 не был принят на вооружение из-за ненадежной ходовой части и нежелания перестраивать технологические линии на выпуск новой машины. Единственный экспериментальный образец принимал участие в обороне Ленинграда. Параллельно шла разработка гигантских двухбашенных танков КВ-4 и КВ-5 со сверхмощным вооружением и бронированием, но дальше предварительных эскизов их проектирование не пошло — дальнейшие работы над этими супермонстрами были прерваны в связи с началом войны.

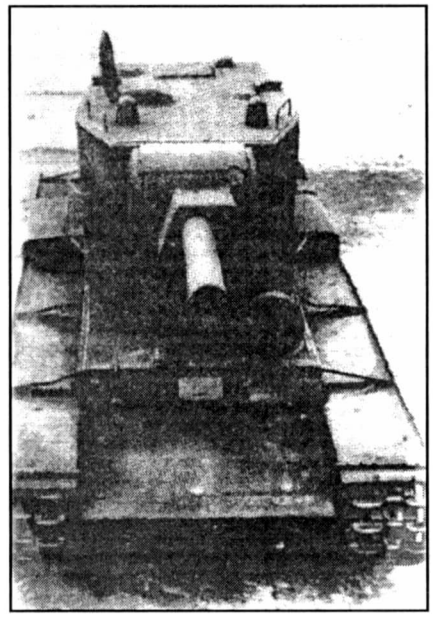
Во второй половине 1942 года за счет уменьшения размеров корпуса и модернизации ходовой части удалось добиться увеличения скорости до 42 км/час. Новая машина получила название КВ-1С (скоростной). В небольших количествах выпускались КВ-8 (с огнеметным вооружением), был разработан, но не принят на вооружение КВ-9, вооруженный 122 мм гаубицей. В 1942 году конструкторское бюро Котина разрабатывало так называемый "универсальный танк" — машину, способную удачно сочетать и мощное бронирование КВ, и маневренность Т-34. Танку присвоили наименование КВ-13. Но из-за недостатков ходовой части (ходовая часть была настоящей "ахиллесовой пятой" почти всех ранних КВ), а может быть и из-за несчастливого порядкового номера танк в серию не пошел. Появление на полях сражений "Тигров" и "Пантер" заставило ускорить работы по перевооружению КВ более солидной артсистемой. КВ с его 76 мм орудием мог поражать эти танки лишь с предельно близких дистанций, в то время как орудия "Тигров" и "Пантер" пробивали броню КВ на дистанции до 3 километров. В 1942 году уже был давно был готов "объект 220", о кото-



КВ-220 - танк, еще в 1940-ом ни в чем не уступающий "Тиграм".

ром мы говорили выше, но до сих пор остается загадкой, почему серийное производство этой машины, ни в чем не уступающей "тиграм", так и не было развернуто — недостатки, свойственные экспериментальном образцам, как правило устраняют в ходе массового производства. Конструкторы, тем не менее, продолжали трудиться над своим "универсальным танком" с несчастливым номером и все той же 76 мм пушкой. Попытка установить 85 мм пушку в башне серийного КВ-1С не увенчалось успехом — башню, и без того тесную, целиком и полностью заняли казенник и откатный механизм мощного орудия. На долю экипажа места почти не осталось. Поэтому в спешном порядке пришлось конструировать новую башню под новую пушку и устанавливать ее на шасси КВ. Новая машина получила наименование КВ-85 и рассматривалась как временная мера, пока идет налаживание производства нового тяжелого танка ИС (всего КВ-85 было выпущено чуть более 100 машин).

В самом конце 1943 года КВ были сняты с производства. Их сменили новые машины ИС ("Иосиф Сталин"), отличающиеся от КВ более солидным, до 120 мм, бронированием. Тем не менее, КВ оставались в строю до конца войны.



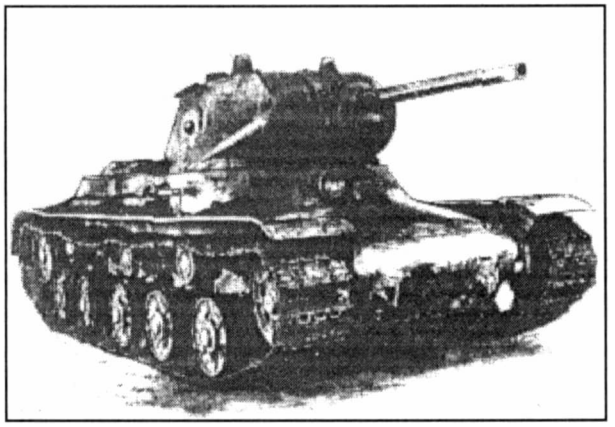
КВ-2 - прямым попаданием этот танк превращал боевые машины врага в металлолом.

ИС-1, 2, 3

По сути дела танки серии ИС были дальнейшим развитием КВ. Но Климент Ефремович Ворошилов был в это время уже не столь популярен, и поэтому для нового танка подобрали более подходящее название — "Иосиф Сталин". Как мы уже говорили, ИС разрабатывался в качестве ответной меры на появление на полях сражений таких грозных противников, как "Тигр" и "Пантера". ИС-1 или ИС-85, принятый на вооружение зимой 1944-го года, был дальнейшим развитием не принятого на вооружение КВ-13 — форма корпуса и ходовая часть были взяты именно от этого танка. Правда размеры корпуса пришлось увеличить, для того чтобы разместить на нем новую литую башню новой формы — ту самую, которую устанавливали на КВ-85. 85 мм зенитная пушка с большой начальной скоростью вылета снаряда позволяла бороться с новыми немецкими танками, но в точности такая же пушка была установлена и на модернизированной "тридцатьчетверке". Вооружать и средние и тяжелые танки одним и тем же видом оружия более чем нецелесообразно — тяжелый ИС вполне мог нести и более серьезное вооружение. Поэтому конструкторы всерьез задумались над перевооружением новой тяжелой машины.

В качестве вариантов нового вида танковой пушки рассматривались 100 мм и 122 мм орудия. 122 мм пушку испытывали на одном из подмосковных полигонов на трофейной "Пантере". Результат испытаний был более чем впечатляющий — снаряд проломил лобовую броню, пробил бронестенку, отгораживающую двигатель от боевого отделения, наконец прошил и сам двигатель, вышиб заднюю стенку корпуса и вылетел наружу. Да, это было именно то, что надо, все

сомнения насчет того, чем именно вооружать новый танк, сразу отпали. К тому же, к тому времени еще не был налажен выпуск боеприпасов к 100 мм пушке, да и сама пушка была пока что новинкой, а с боеприпасами к 122 мм пушке не было никаких проблем.



КВ-13 - этот танк с "несчастливым номером" стал ближайшим предком ИС.

ИС, вооруженный этим мощным орудием получил наименование ИС-2 и был принят на вооружение весной 1944 года. Танк имел очень мощное бронирование — до 120 мм, к тому же листы брони располагались под рациональными углами, что еще более увеличивало снарядостойкость. Помимо мощного орудия этот танк был вооружен и зенитным пулеметом ДШК калибра 12,7 мм. Этот пулемет позволял бороться не только с вражескими самолетами, но и с бронетранспортерами (впоследствии пулемет такого же калибра устанавливали в маске пушки на тяжелых машинах, чтобы не тратить снаряды на легкие бронированные цели). Единственным серьезным недостатком был небольшой боекомплект — всего 30 выстрелов. Вес снаряда 122 мм пушки равнялся 40 кг, поэтому боеприпасы были раздельного заряжания — в казенник пушки отдельно вставлялся снаряд и отдельно взрывчатка. Поэтому скорострельность также была невелика, да и работе заряжающего не позавидуешь — таскать во время боя сорокакилограммовые болванки!

ИС-2, захваченный и испытанный немцами.

Немецкие бронебойные снаряды к 88 мм и 75 мм пушкам весили 9 и 7 кг, но у них была более высокая начальная скорость, но зато осколочно-фугасные снаряды никуда не годились как раз из-за своей небольшой массы, а осколочно-фугасный снаряд 122 мм пушки обладал огромной убойной силой — ИС-2 был не только превосходным средством борьбы с танками, он представлял и страшную угрозу для пехоты противника.

К тому же, ИС хоть и относился к классу тяжелых танков, но по размерам он не превышал "Пантеру", а ее немцы считали средним танком, при этом ИС был куда более серьезно бронирован. Толстая броня в сочетании с относительно компактными размерами обуславливали небольшое внутренне пространство — в танке было очень тесно. Этими машинами комплектовались тяжелые танковые батальоны особого назначения — советский аналог немецких батальонов тяжелых танков. Сходство это усугубляется еще и тем, что личный состав батальонов особого назначения

Остановить атаку ИС-2 не может ничто.

набирался из опытных танкистов, имевших за плечами богатый боевой опыт — молодые лейтенанты, только что закончившие танковое училище в экипажи тяжелых машин не попадали. В задачу этих соединений входил прорыв хорошо укрепленных оборонительных рубежей противника. И они прекрасно справлялись с этой задачей. Дуэли с "Тиграми" на дальних дистанциях заставляли изрядно понервничать немецких танкистов — от лобовой брони корпуса и башни снаряды 88 мм пушек просто рикошетировали. В то время как попадания советских снарядов иногда даже не пробивали, а просто раскалывали броню немецких танков. Впрочем "Тигры", находясь в обороне на замаскированных позициях, успешно боролись с ИС, а ИС в аналогичных обстоятельствах не менее успешно боролись и с "Тиграми", и с "Королевскими Тиграми". Впрочем поединки "Тигров" и ИС случались не так часто, а для средних немецких танков встреча с ИС грозила, как правило, самыми печальными последствиями.

Когда ИС-2 показали Сталину, он произнес лаконичную фразу "На этих машинах мы будем заканчивать войну". Лаконичные фразы Сталина как правило воспринимались как приказы, но тем не менее, конструкторское бюро Котина по своей собственной инициативе разработало еще один танк — ИС-3. Его отличало еще более мощное бронирование и очень любопытная форма лобовой брони — сами конструкторы назвали ее "щучий нос" — листы брони были скошены под большим углом, и машина действительно стала чем-то напоминать хищную рыбу. Лобовую броню ИС-3 немецкие тяжелые танки могли пробить только с предельно близкой дистанции, как правило, снаряды рикошетировали. ИС-3, принятые на вооружение в начале 1945 года, приняли участие в Берлинской операции и очень неплохо зарекомендовали себя при проламывании глубокоэшелонированной обороны противника. А на параде, состоявшемся в Берлине, эти танки произвели глубокое впечатление на военных специалистов союзников. Танки ИС продолжали совершенствоваться и на протяжении послевоенных лет. Последний танк из этого семейства — Т-10 был принят на вооружение в шестидесятых годах.

Знакомство с трофейными немецкими самоходными орудиями Stug III, созданными на базе немецкого танка Pz III, натолкнуло советских конструкторов на мысль о создании собственных самоходок аналогичной конструкции. Вооружение самоходной установки размещается в бронированной рубке — за счет отсутствия вращающейся башни снижается себестоимость боевой машины, к тому же, такое решение позволяет разместить на самоходке созданной на основе серийного танка, вооружение большего калибра, нежели на базовой машине, выпуск подобных машин можно вести параллельно с основным танком, не создавая новых технологических

линий. Так что подобный выход сулил немало преимуществ. Отсутствие вращающейся башни также являлось и крупным недостатком — небольшой угол горизонтальной наводки орудия часто заставлял машину разворачиваться всем корпусом, чтобы навести орудие на цель, а подобные маневры в условиях боя требовали немалого мастерства от механика-водителя. Разработка самоходных орудий началась в Советском Союзе в начале 1942 года.

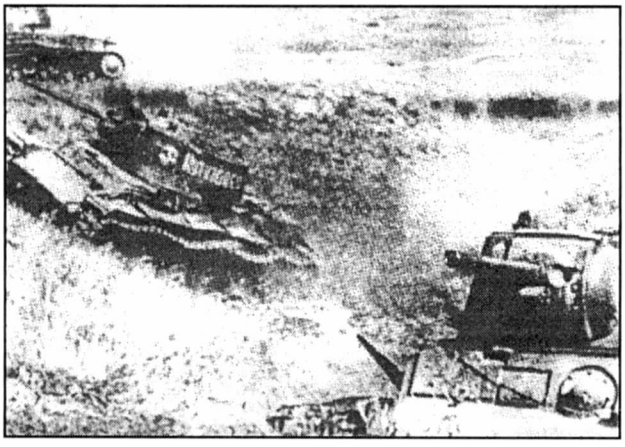
ИС-2 на улицах Берлина.

СУ-76

Неплохим средством борьбы с немецкими танками стали 76 мм противотанковые пушки — они составляли костяк противотанковой обороны в начальный период войны. Такую пушку решили установить в открытой, слабо бронированной рубке на шасси легкого танка Т-70. Самоходная установка была принята на вооружение в начале 42 года. В 42 году эти самоходки были вполне эффективными истребителями танков, но сами эти машины, попав под огонь противника, несли большие потери — сказывалось слабое бронирование, защищавшее лишь от пуль и осколков. Тем не менее, эти самоходки выпускались до конца войны.

СУ-152

Тяжелую самоходную установку было решено создать и на базе КВ. Первоначально был разработан монстроидальный проект машины, вооруженной тремя пушками (почти что "Мамонт" из C&C) — одной 76 мм и двумя 45 мм. Был даже изготовлен один экспериментальный образец (к сожалению, не сохранилось ни одной фотографии этой машины, даже рисунки в специальной литературе — и то не попадаются). Но во-первых выяснилось, что отдача сразу трех орудий, рано или поздно, просто расколет броню боевой рубки, а во-вторых, Сталин, ознакомившись с этим проектом, сказал "Зачем нам три пушки? Нам надо одну, но хорошую.". С Верховным Главнокомандующим не поспоришь, и пришлось на новую самоходку ставить одну пушку, но очень хорошую — 152 мм гаубицу. Ее устанавливали в закрытой полностью бронированной рубке со ско-



КВ-1 летом 42 года.

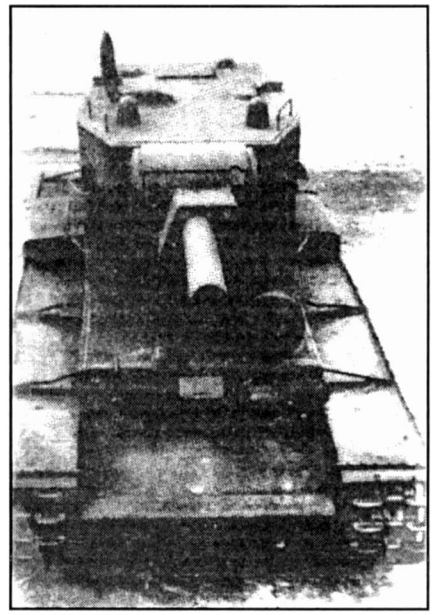
шенными под большими углами бронелистами. Получившаяся самоходная установка сохранила мощное бронирование, а значит и массу КВ, но в связи с тем, что вооружение размещалась в передней части корпуса, возросла нагрузка на передние катки. Их, с целью повышения прочности, стали делать не обрезиненными, а цельнометаллическими. Подобное решение позаимствовали немецкие конструкторы при модернизации самоходной установки "Брумбар". Поначалу танкисты весьма холодно приняли новые машины, про себя называя их недоделанными танками. В задачу СУ-152 входила поддержка наступающей пехоты при прорыве оборонительных рубежей противника. Они должны были двигаться позади наступающих танков и подавлять долговременные огневые точки. Но вскоре выяснилось, что основная работа этих самоходок — не проламывание стенок бетонных ДОТов, а проламывание брони новых немецких тяжелых машин. С появлением на полях сражений "Тигров" популярность самоходок многократно возросла.

СУ-152 получила неофициальное название "Зверобой" — в 1943 году это была одна из немногих советских машин, способных эффективно расправляться с "Тиграми", "Пантерами" и "Элефантами". Бронебойные качества снаряда этой самоходки были просто превосходными — стальная болванка весом почти полцентнера легко проламывала броню всех видов и модификаций немецких танков на всех дистанциях. Машины последних выпусков оснащались зенитными пулеметами ДШК калибра 12,7 мм. Недостатком этой машины была низкая скорострельность и небольшой боезапас. К тому же самой тяжелой должностью в экипаже самоходки была должность заряжающего — в ходе одного боя он терял в весе до 4 кг (в конце войны был проведен эксперимент — танкистов взвесили до боя и после боя, меньше всех — каких-то полкило скинул командир, больше всех — заряжающий). Выпуск СУ-152 продолжался и после того, как КВ сняли с производства. Они находились на вооружении и в послевоенные годы.

СУ-122, 100, 85

Знаменитая тридцатьчетверка также послужила основой самоходных орудий. В бронированной рубке, по форме напоминавшей ту, что установлена на СУ-152, размещали орудия различных калибров и различного назначения. Шасси "тридцатьчетверки" было способно без проблем выдержать возросший вес новых боевых машин, и конструкторам не приходилось вносить фактически никаких изменений в ходовую часть. Фактически все эти машины были оборудованы радиостанциями и командирскими башенками, что намного повышало их эффективность на поле боя.

Одной из первых самоходок, разработанных на базе "тридцатьчетверки" стала СУ-122. В полностью закрытой боевой рубке устанавливалась короткоствольная 122 мм гаубица. Эта машина была принята на вооружение в начале 1943 года и пользовалась заслуженной популярностью, т.к. наряду с СУ-152 на базе КВ могла эффективно бороться с

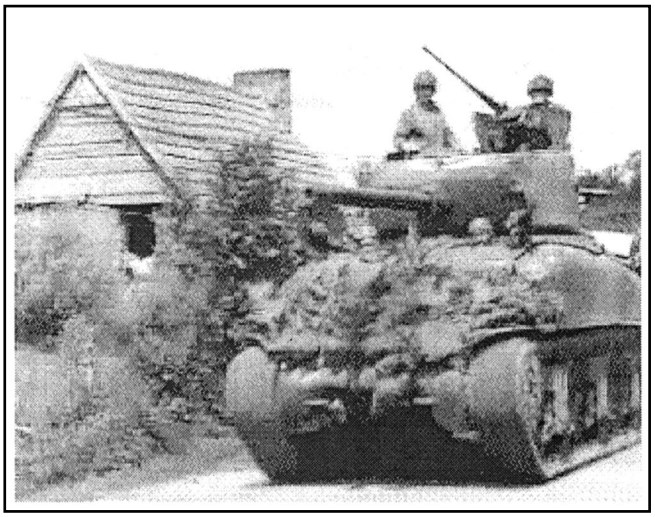


КВ-2 - истребитель танков и ДОТов.

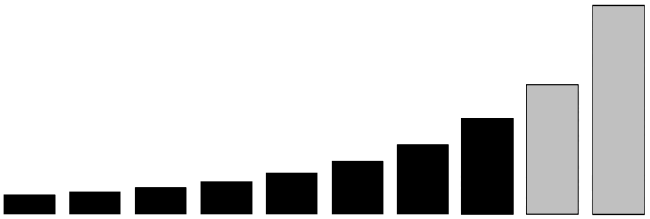
"Тиграми" и "Пантерами" на дальних дистанциях. Недостатками этой машины были слишком небольшой боекомплект и низкая скорострельность, обусловленная боеприпасами раздельного заряжания. Эта машина создавалась для огневой поддержки пехоты, штурмующей укрепрайоны противника, но ей также пришлось и освоить профессию истребителя танков, и в этом качестве она себя неплохо зарекомендовала.

Вскоре на вооружение была принята самоходка, предназначенная именно для борьбы с танками — в такой же бронированной рубке на базе Т-34 устанавливали 85 мм зенитную пушку. Эта машина, появившаяся летом 43 года, неплохо зарекомендовала себя в борьбе с новыми немецкими танками. СУ-85 были оборудованы командирскими башенками и радиостанциями, что намного повышало эффективность на поле боя. Эти машины пользовались большой популярностью среди танкистов, и несмотря на то, что их сняли с производства после начала серийного выпуска Т-34/85, они состояли на вооружении и в послевоенные годы.

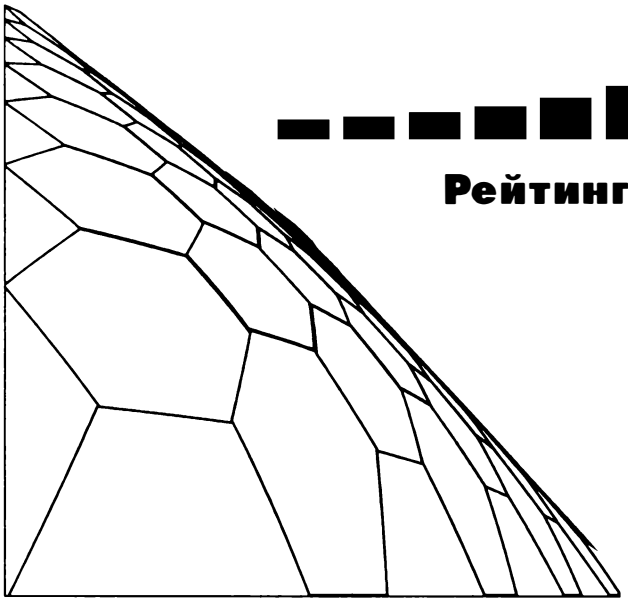
СУ-100, появившаяся в конце 43 года, была самым грозным советским истребителем танков — внешне она почти ничем не отличалась от СУ-85 (разве что тем, что ствол пушки потолще), но вот снаряд 100 мм пушки прошивал большинство немецких танков просто насквозь даже на дальних дистанциях.



Close Combat



Рейтинг 8/10



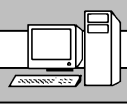
Microsoft/Atomic

БАЗОВЫЕ ДАННЫЕ

Варианты названия	**Close Combat**
Варианты перевода	**Ближний бой**
Сокращения и прозвища	
Год выпуска	**1996**
Производитель	**Atomic/Microsoft**
Издатель	**Atomic/Microsoft**

Продолжения
неизвестны
Предшественники
по стилю – Iron Cross

Редакторы уровней
нет
Дополнительные уровни
неизвестны



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Операционная система	**Windows 95**
Объем	**1CD 35 Мб RIP 16,5 Мб ZIP**
Особые требования	**желательна поддержка 800x600**
Графика	**HiRes, SHiRes**
Видеоролики	**между уровнями, хроника, иллюстративные**
Оперативный 3D синтез	**нет**

Управление

- ☑ *Клавиатура*
- ☑ *Мышь*
- ☐ *Геймпад*
- ☐ *Джойстик*
- ☐ *Спец. Джойстик*
- ☐ *Шлем*

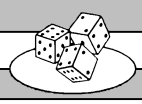
Рекомендовано: мышь

Коллективная игра

1-2 *игрока*

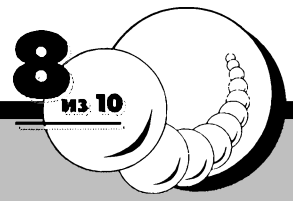
- ☐ *По очереди*
- ☐ *Деление экрана*
- ☑ *Кабель*
- ☑ *Модем*
- ☑ *Лок. сеть*
- ☐ *Интернет*
- ☐ *По почте*

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС



Играть одному	
Впервые	**довольно сложно разбираться**
Играть снова и снова	**все круче и круче**
Играть с напарниками	
Сотрудничество	**невозможно**
Соперничество	**круто**
Команда против команды	**невозможно**
Играть много и постоянно	**это вряд ли**

Комментарий **особенно интересно любителям военной истории.**

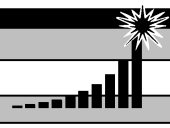


ЗА И ПРОТИВ

Продумано все буквально до мелочей.
Абсолютный реализм.
Масштабность и качество сражений.

Изображение слишком мелко.
Графика функциональна но не зрелищна.
Не все очевидно в механике игры.

Игра сложная, но стоит потраченного времени.



РЕЙТИНГ

Суть игры	*имитация реальных сражений*
Мир игры	*реальность Второй Мировой войны*
Тип игры	*стратегия в реальном времени без производства*
Атмосфера игры	*достаточно условная*
Заставка	
тип	*видеосьемка*
содержание	*историческая хроника*
Графика	
основная игровая	*невзрачно, но технологически хорошо*
оперативный 3D синтез	*нет*
видеоролики	*качественно*
Звук	
атмосфера	*класс*
музыка	*редко используется, но неплохо*
шумы, эффекты, голоса	*отлично*
Новизна, креативность, свежие идеи	
на сегодня	*не слишком оригинально*
на момент появления	*—— // ——*
если не брать в расчет игры той же серии	*более-менее*
Сюжет	
игровой мир	*реальный*
предыстория	*реальный*
вживаемость в процесс	*не слишком*
набор вооружений	*неплохо*
общее впечатление	*положительное*
Управление	
клавиатура	*почти не используется*
мышь	*весьма удобно*
джойстик	*нет*
экранный интерфейс	*достаточно хорошо*
Концепция и игровая механика	*качественно*
Интеллект компьютерных противников	*достаточно толково*
Жестокость	*визуально нет*

СТРАТЕГИИ: РЕАЛЬНЫЕ ВОЙНЫ

Вашему вниманию представлена одна из последних разработок фирмы Microsoft, продолжающая традиции лучших стратегических игр военно-исторического направления. Управляя огромным количеством разнообразной техники и пехотных подразделений и выполняя отдельные боевые задания, вы сможете по-новому открыть для себя историю Второй Мировой войны, более детально ознакомиться с военными действиями американских вооруженных сил. Подробный разбор характера боевых задач, точное описание оружия и военной техники, использующейся противоборствующими сторонами, кадры кинохроники середины сороковых годов двадцатого столетия — все это несомненно порадует любителей военной истории. Цикл тренировочных заданий позволит вам легко научиться основным правилам игры, всю дополнительную информацию можно получить из обширного справочного раздела. Играть можно на стороне американцев или немцев против компьютера, либо вдвоем друг против друга по модему или по сети. Игра проходит в реальном времени, темп регулируется по вашему желанию. После завершения жарких баталий военной кампании вы получаете общую оценку своих стратегических способностей, показывающую, насколько ваш вариант развития событий лучше или хуже реальных исторических фактов. Возможно, не далек тот день, когда подобные проверки знаний и умений будут проходить выпускники военных училищ.

6 июня 1944 года. Вторжение самого большого флота в истории на берег Нормандии во Франции. Четыре года назад Франция была сдана Германии, и остатки Британских Экспедиционных Сил оставили берега Дюнкерка. Теперь войска союзников готовы нанести ответный удар и вернуть захваченные земли. Их цель — освободить западную Европу, цель немецких войск — не дать атаке развиться, сбросив нападающие армии в море. Сражаясь насмерть, они должны сопротивляться вторжению, заставляя противника платить огромную цену за каждый фут отвоеванного пространства. В этой военной кампании, ни много ни мало, решается судьба наций.

Военные действия, проводимые в Close Combat, происходили в Нормандии в период между 6 июня и 18 июля 1944 года. Они начались после высадки американской 29-ой пехотной дивизии на берег, обороняемый немецкой 352-ой пехотной дивизией. Закончилась кампания в 20 милях вглубь материка в стратегической точке военных действий, городе Сен-Ло. В течение шести недель немецкие и американские армии проводили самые жестокие и кровопролитные бои Второй Мировой войны на территории, специально подготовленной для ведения боевых действий. Район, где никакие книжные правила расчетной тактики не подходили для развития атаки, где защита базировалась на приемах дистанционно-разведывательной войны, предпочитая расправляться с войсками противника еще на подходе, не доводя дело до ближнего боя, этот район предъявлял самые высокие требования не только к техническому обеспечению армий оружием и машинами, но и к серьезному уровню подготовки командующего состава сражающихся сторон. Абсолютно не важно, чью сторону примете вы, собираясь поиграть в Close Combat, в любом случае у вас есть неплохой шанс, грамотно руководя своими войсками, изменить историю.

Описание основных игровых экранов и управление

Основное меню

Сразу после краткого иллюстрированного вступления, ненавязчиво подготавливающего вас к предстоящим битвам, во всю ширину экрана распахивается окно Microsoft Close Combat, оформленное в традиционном стиле Windows. Три заголовка падающих подменю предоставлены в ваше распоряжение в любой момент игры, поэтому, вероятно, стоит начать описание с команд, скрывающихся за ними, несмотря на то, что многие из этих команд еще не активны и понадобятся вам только в процессе игры.

Подменю Game

Pause Battle (F3) — сделать паузу в напряженной битве, заодно выяснив время и текущий счет поединка в открывшемся окне.

Abort Battle (Ctrl+A) — прервать ход битвы грубым возвратом в меню игровых настроек Command после соответствующего подтверждения.

Exit (Alt+F4) — закончить все военные действия и выйти из игры, команда также требует подтверждения серьезности намерений.

Подменю Options

Sound — включить/выключить звуковые эффекты.

Music — включить/выключить музыкальное сопровождение.

Videos — включить/выключить прокрутку видеороликов.

Extend Game Area (Ctrl+G) — включить/выключить расширение боевой панели с соответствующим удалением/восстановлением панелей, находящихся в нижней части экрана.

Remove Trees (Ctrl+T) — включить/выключить схематичное изображение деревьев на боевой панели. Команда весьма полезна для отыскания отдельных бойцов, мечтающих о спокойной лесной партизанской доле.

Remove KIA Soldiers (Ctrl+K) — включить/выключить изображение погибших солдат воюющих сторон. **KIA** (**killed in action**) — "убит в бою", стандартная аббревиатура.

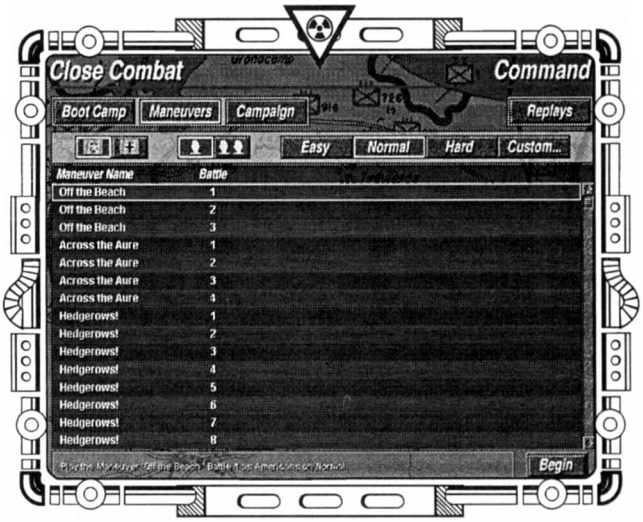
Preferences — открыть окно выбора темпа игры. Всего вариантов четыре: **fastest**, **fast**, **medium** и **slow** (соответственно: очень быстрый, быстрый, средний и медленный).

Подменю Help

Contents (F1) — открыть окно Close Combat и перейти в меню содержания справочной информации игры (см ниже).

Quick Help — открыть окно Close Combat **Quick Help** краткой справки по определениям, правилам и целям игры. Все приведенные рекомендации гораздо полнее и доступнее представлены в справочном сборнике **Contents**, а также в настоящем руководстве.

About Close Combat — открыть окно **Close Combat Credits** для просмотра списка всех трудолюбивых граждан США, хоть как-то причастных к созданию игры.



Главное меню игры.

Меню игровых настроек Command

Меню игровых настроек предназначено для выбора воюющей стороны, за которую вы будете сражаться, режима игры, уровня сложности и других начальных параметров. В верхней части меню расположены кнопки установки этих параметров, в центре — список возможных вариантов предстоящей битвы, в нижней части — строка состояния, отражающая выбранный вами вариант. Всего кнопок настройки тринадцать (выбор нужной осуществляется щелчком левой кнопки мыши):

Boot Camp — развернуть список имеющихся тренировочных упражнений.

Maneuvers — развернуть список отдельных боевых операций Нормандской кампании.

Campaign — развернуть список записанных ранее кампаний для выбора одной из них или начала новой кампании.

Replays — развернуть список сделанных ранее записей законченных боевых операций.

American Side (кнопка с изображением звезды) — выбрать управление американскими войсками в сражениях.

German Side (кнопка с изображением креста) — выбрать управление немецкими войсками.

One-Player (кнопка с изображением контура головы одного человека) — установить режим игры для одного игрока, в котором вашему полководческому гению будет противостоять машинный интеллект.

Two-Player (кнопка с изображением контура голов двух человек) — установить режим игры для двух игроков. После того, как вы щелкнете по этой кнопке, вы попадете в диалоговое подменю, в котором вам нужно будет ввести установки режима игры для двух игроков. Только после успешного ввода кнопка зафиксируется включенной.

Easy Difficulty — установить параметры боеспособности ваших армий, как очень сильные (**Very Strong**), а аналогичные параметры войск противника, как очень слабые (**Very Weak**).

Normal Difficulty — установить параметры боеспособности обеих сторон, как средние (**Average**).

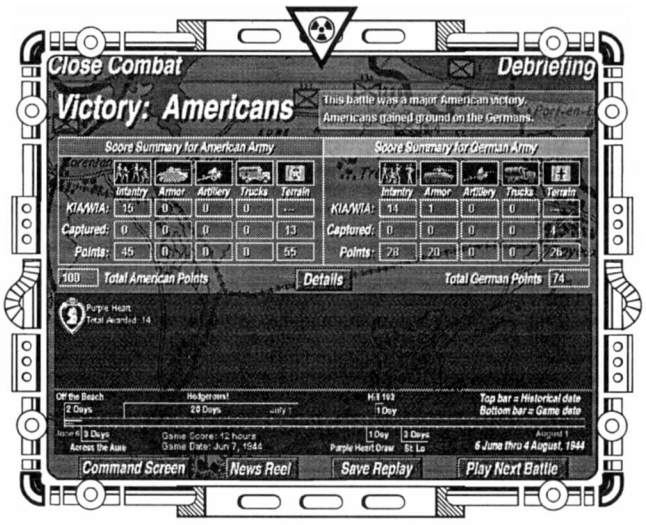
Hard Difficulty — установить параметры боеспособности ваших армий, как очень слабые (**Very Weak**), а аналогичные параметры войск противника, как очень сильные (**Very Strong**).

Custom Difficulty — открыть подменю выбора уровня сложности (**Custom Difficulty Level**). Вы можете использовать это подменю для более точной установки вручную параметров боеспособности своих и вражеских войск. Возможные уровни боеспособности: очень слабая (**Very Weak**), слабая (**Weak**), нормальная (**Normal**), сильная (**Strong**), очень сильная (**Very Strong**). Кроме этого, вы можете выбрать опции, которые дадут вам дополнительные преимущества, установив маркеры рядом с опциями щелчком левой кнопки мыши. Два условия из четырех устанавливаются отдельно для американских и немецких армий, и если вы сторонник жесткой дисциплины, то по вашему выбору модули этих армий могут научиться беспрекословно подчиняться любым приказам (**Units Always Obey Orders**) и, кроме того, стать абсолютно бесстрашными (**Units are Fearless**). В противном случае, никто не гарантирует вам отсутствие самовольных отлучек солдат с позиций, дезертирства и невыполнения приказов — на войне как на войне. Хорошо хоть в этой игре как-то обходятся без дедовщины и самострела. В качестве дополнительных условий, облегчающих контроль над боевой ситуацией, вам поможет установка опций постоянной видимости вражеских солдат (**Enemy Soldiers are Always Visible**) и наличия справочной информации по выбранным модулям врага (**Enemy Intelligence is Always Available**).

Begin — установить выбранные параметры и начать игру.

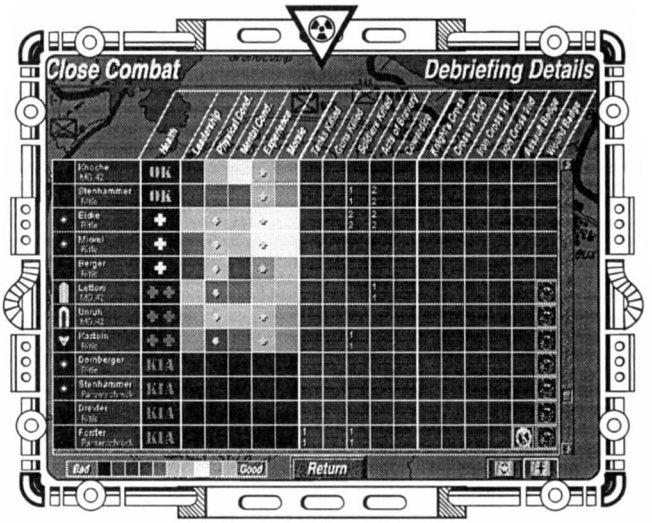
Меню отчетов Debriefing

Это меню появляется после окончания сражения и является в большей степени источником справочной информации, касающейся воинской доблести, проявленной в боях армиями обеих сторон. Условным критерием победы являются заработанные очки, сумма которых складывается из призовых пунктов, начисляемых отдельно каждому солдату. В верхней части меню крупным шрифтом выражен главный итог завершившейся битвы, наименование стороны, одержавшей победу, за которым следует небольшой комментарий, определяющий характер этой победы. Вы можете разгромить силы противника подчистую, а можете лишь слегка отклонить хрупкое равновесие военного противостояния в свою сторону — и в том, и в другом случае гордое имя победителя будет принадлежать вам по праву. Разница же в характере успеха будет иметь значение прежде всего при прохождении военной кампании, где любая уверенная победа



Меню отчетов.

в очередной боевой операции сможет привести вас к успешному завершению всего цикла сражений гораздо раньше, нежели менее результативный выигрыш.



Меню отчетов личного состава.

Ниже заголовка с именем стороны — победительницы недавнего сражения, расположены две таблицы итоговых сводок. Отдельно для американской и немецкой сторон подсчитано количество уничтоженных и тяжело раненых в битве вражеских модулей (строка **KIA/WIA**), захваченных модулей и территорий (строка **Captured**) и набранных очков (строка **Points**). Пять столбцов каждой из таблиц представляют сведения отдельно по пехотным частям (**Infantry**), бронетехнике (**Armor**), артиллерии (**Artillery**), боевым транспортам (**Trucks**) и территориям (**Terrain**). В отчете об очередной боевой операции кампании отражаются очки, заработанные в предшествующих битвах. Итоговое количество очков (**Total Point**) определяет победителя.

Чуть ниже центра меню расположена панель наград. Награждение медалями отдельных солдат возможно за проявленную храбрость и полученные ранения. Высшая награда в американских войсках — Медаль Чести (**Medal of Honor**), за ранение американские солдаты получают медаль Пурпурного Сердца (**Purple Heart**). Высшая награда в немецких войсках — Рыцарский крест (**Knight's Cross**), производственная травма же отмечается специальным Знаком Ранения (**Wounded Badge**).

Почти в самом низу меню расположена шкала исторических дат, конкурировать с которой вам придется во время прохождения военной кампании. Реальные исторические события нормандской кампании длились немногим более месяца, если быть точным — 43 дня. Играя на стороне американцев, вы должны уложиться в срок и захватить город Сен-Ло за такое же или меньшее время, играя на стороне немцев — задержать продвижение вражеских войск на как можно более продолжительный период. Верхняя линейка с делениями соответствует историческим событиям 1944 года, нижняя — вашей личной летописи, составленной на основе результатов завершенных сражений.

Вдоволь насмотревшись на показатели собственной значимости, выраженные в цифровой и графической форме, можно переходить к дальнейшим действиям. Для этого в меню предусмотрено целых пять кнопок:

Details — перейти меню отчетов личного состава **Debriefing Details**.

Command Screen — вернуться в меню игровых настроек **Command**.

News Reel — прокрутить видеоролик, содержащий исторические кадры, посвященные событиям проведенного сражения.

Save Replay — создать запись законченной боевой операции для ее дальнейшего просмотра и/или коррекции собственных действий.

Play Next Battle — продолжить боевую кампанию без возврата в меню игровых настроек **Command**. Выбор следующей боевой операции зависит от результата завершенной до этого битвы.

Меню отчетов личного состава Debriefing Details.

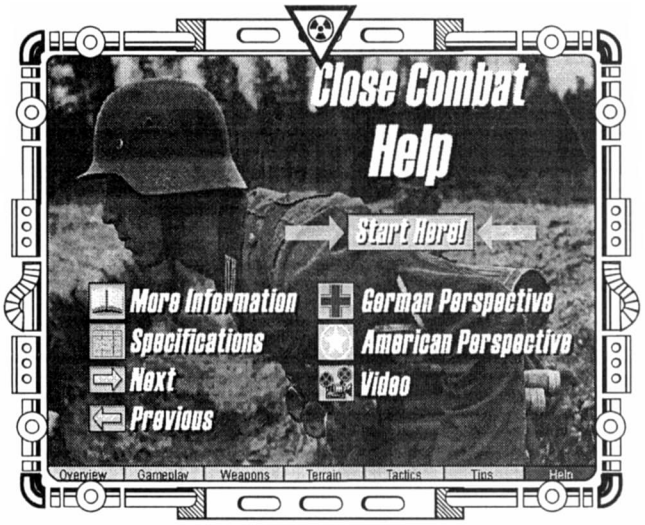
Меню отчетов личного состава представляет собой сводную таблицу различных характеристик всех солдат, входящих в ваши армии и армии противника. В окне помещаются данные только двенадцати человек, информацию на остальных можно получить, щелкнув левой кнопкой мыши по маленьким стрелочкам перемещения списка с правой стороны от таблицы. Справка по каждому солдату позволяет узнать его звание, фамилию, вооружение, а также другие характеристики, изменяющиеся после каждой битвы. Первая часть таблицы определяет общее состояние бойцов, суммирующееся из показателей здоровья (**Health**), уровня лидерских качеств (**Leadership**), уровня физического состояния (**Physical Condition**), уровня психологического состояния (**Mental Condition**), показателя накопленного опыта (**Experience**) и уровня морального состояния (**Morale**). Все перечисленные параметры, кроме показателей здоровья, могут изменяться от хороших (**Good**) до плохих (**Bad**) и отображаться в таблице соответствующим цветом. Таблица цветовых обозначений расположена в нижней части экрана. Характеристика здоровья солдата на самом деле отображает лишь минимум информации по каждому бойцу, не предоставляя вам таких неимоверно важных сведений, как температура тела солдата или уровень его артериального давления. Ориентируясь по изображению в соответствующей графе таблицы, вы можете узнать только, не ранен ли военнослужащий (надпись **Ok**), не захвачен ли он в плен (значок, изображающий белый флаг), получил ли он легкие (значок, изображающий зеленый крест) или тяжелые (значок, изображающий красный крест) ранения, или же вообще погиб в бою (надпись **KIA**). В центральной части таблицы расположены графы результатов прошедших боев. В них указываются количественные данные по каждому солдату — сколько он ухитрился взорвать вражеских танков (**Tanks Killed**), орудий (**Guns Killed**), число убитых им бойцов противника (**Soldiers Killed**), а также число проявлений в бою храбрости (**Acts of Bravery**) и трусости (**Cowardice**). Завершает таблицу список боевых наград личного состава. У американцев это медаль Чести (**Medal of Honor**), Крест За Заслуги (**D.Service Cross**), Серебряная Звезда (**Silver Star**), Бронзовая Звезда (**Bronze Star**), Боевой Знак (**Combat Range**) и медаль Пурпурное Сердце (**Purple Heart**). У немцев — Рыцарский Крест (**Knight's Cross**), Золотой Крест (**Cross in Gold**), Железный Крест 1 ст. (**Iron Cross 1st**), Железный Крест 2 ст. (**Iron Cross 2nd**), Штурмовой Наградной Знак (**Assault Badge**), Знак Ранения (**Wound Badge**). При прохождении военной компании в таблице вы можете увидеть данные солдат-ветеранов не только по последнему бою, но и по всем предыдущим сражениям. В этом случае каждая клетка центральных столбцов таблицы делится на две части. В верхней части белым шрифтом записывается число, относящееся к результатам последнего сражения, в нижней — зеленым шрифтом, общее значение по сумме всех проведенных боев. Ордена и медали, полученные бойцами в последнем бою выделяются рамочками. При получении одинаковых наград одним и тем же солдатом в течение нескольких боев на изображении ордена или медали ставится суммарная цифра однотипных наград.

В меню имеются три кнопки, позволяющие выбирать интересующую вас информацию:

American Detail (кнопка с изображением звезды) — показать данные по солдатам американской армии.

German Detail (кнопка с изображением креста) — показать данные по солдатам немецкой армии.

Return — вернуться в меню отчетов **Debriefing**.



Рука помощи от создателей игры.

Меню содержания справочной информации

Если разрешение экрана установлено в системе Windows 95 как 800x600, меню Содержания справочной информации полностью располагается в окне Close Combat. В остальных случаях проще всего будет вручную расширить окно до необходимых размеров, либо раскрыть его во весь экран стандартной командой Windows.

В нижней части меню содержания справочной информации расположены семь кнопок справочных подменю:

Подменю Help

Это подменю активно при вызове меню содержания справочной информации. В центре подменю расположены изображения семи кнопок, условно обозначающих определенный тип информации, относящийся к любому справочному разделу:

More Information (подробная информация) — вывод на экран текста справки по выбранной теме.

Specifications (технические параметры) — вывод на экран характеристик оружия или определенного вида местности.

Next (следующий) — вывод на экран следующей темы того же раздела.

Previous (предыдущий) — вывод на экран предыдущей темы того же раздела.

German Perspective (перспективы немцев) — вывод на экран описания подробностей выбранного сражения с точки зрения немцев.

American Perspective (перспективы американцев) — вывод на экран описания подробностей выбранного сражения с точки зрения американцев.

Video (видео) — показ видеоролика по выбранной теме. Для остановки показа и удаления появившегося окна щелкните левой кнопкой мыши в любом месте за границей видеокадра.

В данном подменю существует возможность просмотра двух видеороликов не отмеченных никакими кнопками или значками. Для этого необходимо подвести указатель мыши к большому слову Help вверху окна или к кончику носа немецкого солдата на фотографии, убедиться в видоизменении указателя и щелкнуть левой кнопкой мыши.

Подменю Overview

Подменю представления боевых заданий и кампании в целом дает вам богатый набор справочной информации по каждому разделу предстоящих битв. Краткое вступление (**Introduction**), рассказ о реальных событиях, происходивших в далекие сороковые (**What Really Happened**), сильные стороны действий американских и немецких армий (**American Perspective & German Perspective**), а также несколько видеороликов, иллюстрирующих наиболее запоминающиеся исторические факты, ожидают вас в этом подменю. Шесть основных боевых операций:

Off the Beach — высадка американских армий на берегу Нормандии. Действие происходило с 6 по 8 июня 1944 года.

Across the Aure — переправа через реку Ауре. Действие происходило с 8 по 11 июня 1944 года.

Hedgerows! — протяженная борьба на сильно укрепленной местности. Действие происходило с 11 июня по 11 июля 1944 года.

Purple Heart Draw — начало атаки подступов к высотам в окрестности Сен-Ло. Действие происходило с 11 по 12 июля 1944 года.

Hill 192 — завершение атакующих маневров и захват стратегических высот. Действие происходило с 11 по 12 июля 1944 года.

Saint Lo — штурм старинного города Сен-Ло, последнего основного препятствия между завоеванными американцами территориями и открытой равниной, ведущей к Парижу. Действие происходило 17 июля 1944 года.

Подменю Gameplay

Starting and Saving Games — справочная информация по начальным действиям, запуску тренировочных заданий, боевых операций, кампании и записи отдельных игр.

Refining Difficulty — справочная информация по установке начальных параметров сложности игры.

Issuing Commands — справочная информация по командам управления боевыми модулями.

Keyboard Equivalents — справочная информация по командам, подаваемым с клавиатуры.

Head to Head Play — справочная информация по настройке режима игры для двух пользователей.

Подменю Weapons

В разделах этого подменю содержится иллюстрированная справочная информация по всем видам оружия, используемого в игре. Кроме боевых характеристик и технологических парамет-

ров, некоторые разделы содержат видеоприложения, вносящие немало жизни в сухую статистическую подборку. Всего разделов пятнадцать:

Pistols — два вида пистолетов, использовавшихся в боевых действиях Второй Мировой войны.

Rifles — семь видов винтовок и карабинов.

Submachine Guns — два вида стрелкового автоматического оружия.

Machine Guns — четыре вида пулеметов (один видеоролик).

Antitank Weapons — семь видов противотанкового оружия (три видеоролика).

Hand Grenades — три вида ручных гранат.

Mortars — три вида минометного оружия.

Artillery — два вида легкой противопехотной артиллерии.

Light Tanks — один вид легких танков (один видеоролик).

Medium Tanks — семь видов средних танков (пять видеороликов).

Heavy Tanks — один вид тяжелых танков (один видеоролик).

Tank Destroyers — четыре вида самоходных противотанковых артиллерийских установок (один видеоролик).

Halftrack — два вида полугусеничных боевых машин (один видеоролик).

Armored Cars — один вид бронированного транспорта.

Scout Vehicles — два вида легкого автомобильного транспорта.

Подменю Terrain

В разделах этого подменю содержится иллюстрированная справочная информация по всем типам местности, встречающимся в игре.

Basic Terrain — основные естественные типы местности.

Civilian Terrain — специализированные участки местности искусственного происхождения.

Military Terrain — специализированные участки местности искусственного происхождения военного назначения.

Structures — специальные сооружения.

Подменю Tactics

В разделах этого подменю содержится иллюстрированная справочная информация по трем основным тактическим приемам ведения боя.

Flanking the Enemy — действия во время фланговой атаки.

Shooting it out — использование качественного и количественного преимущества в сражении.

Frontal Assault — действия при лобовом штурме.

Подменю Tips

В разделах этого подменю содержатся советы по применению различных войсковых подразделений в боевых условиях. Основных категорий подобных советов четыре:

Infantry Tips — советы по управлению пехотными частями.

Vehicle Tips — советы по управлению механизированными подразделениями.

Weapons Tips — советы по применению различного оружия.

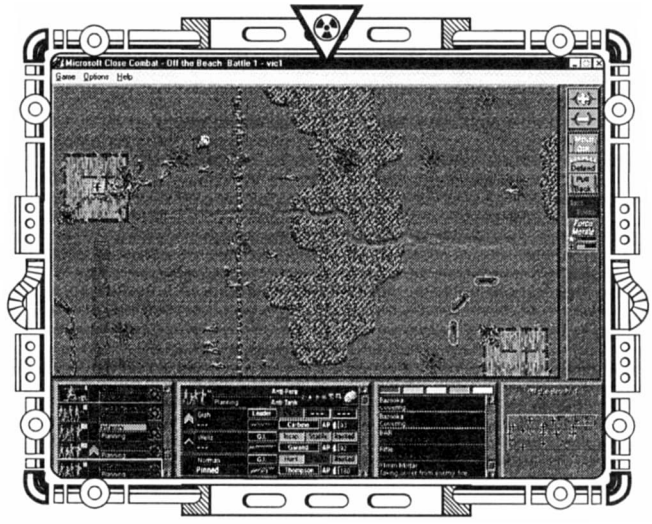
General Tips — общие рекомендации.

Игровой экран

Все пространство игрового экрана делится на три основные части.

Боевая панель

Боевая панель (**View Area**) занимает большую часть экрана. На ней расположено собственно поле боя (или его фрагмент, в зависимости от выбранного масштаба изображения) со всеми войсками, защитными сооружениями и прочими излишествами ландшафта. После сигнала начала боя на этой панели разворачиваются основные события по выяснению отношений воюющих сторон. Изображение боевой обстановки в игре выполнено достаточно живописно и кое в чем даже превосходит реалии имевшей место войны. В каждом пехотном подразделении вы можете выделить отдельного солдата и понаблюдать за тем, как он ползает, бегает и стреляет по врагу. Особенно незабываемые впечатления оставляют массовые атакующие действия нескольких подразделений пехоты, подкрепленные огнем танков и артиллерийских орудий. Залпы из различного оружия отличаются не только по звуку, но и по художественному оформлению. Артиллерийские орудия, танки и минометы, то есть оружие крупного и среднего калибра, стреляют сравнительно редко, однако эффект от их выстрелов хорошо заметен на экране. Огневая вспышка, опаляющая ствол и плавно перерастающая в клубы белого дыма, появляющаяся лишь на одно мгновение пунктирная нить траектории полета снаряда или мины, и в завершение — мощный взрыв, оставляющий после себя глубокую воронку в земле. В общей суматохе боя уследить за одним выстрелом практически невозможно, поэтому о выполнении



Янки - прочь из Нормандии!

задания тяжелой артиллерией и танками вам чаще всего придется судить по конечным результатам стрельбы. Несколько проще обстоит дело с пехотными подразделениями. В одно такое подразделение может входить до шести-семи стволов, поэтому, после задания ему определенной цели, вы легко убедитесь в том, что приказ дошел до подчиненных, увидев на экране цепочку вспыхивающих огней и веер пунктирных линий, изображающих полет трассирующих пуль. Выстрелы стрелкового оружия и артиллерии американских войск изображаются на боевой панели синими пунктирными линиями, немецких — красными. Обладая чуткой реакцией, вы легко разберетесь в паутине трассирующих выстрелов, даже тогда, когда все поле боя будет заполнено множеством огней, взрывов и дымов.

При первом знакомстве с основными принципами игры вас наверняка могут смутить неожиданные появления и исчезновения вражеских подразделений на боевой панели. В самом начале боя, уже после расстановки своих войск, вы, возможно вообще не увидите ни одного вражеского пехотинца. Элементы маскировки и скрытности действий очень важны в любое время игры, особенно в начале, при подготовке массового наступления или устройстве засад. Позже враг проявит себя заметным движением отдельных пехотинцев или техники, а также стрельбой из различного оружия. Появившиеся фигуры солдат являются прекрасными кандидатами на роль мишеней, особенно если дистанция стрельбы не слишком велика и ваши бойцы находятся в более выигрышном положении. Если же ситуация равная, и вы хотите сделать стрельбу более результативной, то иногда можно отказаться от ненужного противостояния. Отведите подразделения на более укрепленные позиции, спрячьте их и тщательно замаскируйте. Теперь даже неожиданное появление пехоты противника рядом с вашими позициями будет означать большие беды для нее же.

Кнопки управления и диаграмма морального состояния войск

Справа от боевой панели в верхнем углу расположен ряд весьма полезных кнопок:

Zoom In (кнопка с изображением знака плюс) — увеличить масштаб изображения поля боя на боевой панели. Всего в игре используется три варианта масштабирования: ближний вид (точка зрения почти над землей), средний вид (вид "с высоты птичьего полета") и дальний вид (вид с самолета). Одно нажатие на кнопку изменяет масштаб изображения на один уровень.

Zoom Out (кнопка с изображением знака минус) — уменьшить масштаб изображения поля боя на боевой панели. Одно нажатие на кнопку изменяет масштаб на один уровень.

Begin — начать боевые действия. После нажатия на эту кнопку она ликвидируется, а на ее месте появляются четыре другие. До того, как вы нажмете эту кнопку и битва начнется, вы можете поменять изначальное расположение ваших подразделений, просто перетаскивая их с места на место при нажатой и удерживаемой левой клавише мыши.

Move Out — отменить все текущие приказы для всех боевых подразделений. Скомандовать войскам движение вперед до нахождения новых защищенных позиций.

Defend — отменить все текущие приказы для всех боевых подразделений. Скомандовать войскам защищать позиции от атак всех наблюдаемых групп неприятеля.

Pull Back — отменить все текущие приказы для всех боевых подразделений. Скомандовать войскам движение назад до возврата на старые укрепленные позиции.

End Battle — закончить боевые действия и перейти в меню отчетов **Debriefing** для подведения итогов сражения на данный момент. Нажатие на эту кнопку равнозначно капитуляции среднего масштаба, поэтому не рекомендуется особенно увлекаться прерываниями естественного хода событий.

Кроме всех вышеперечисленных кнопок справа от боевой панели имеется диаграмма Морального состояния войск (**Force Morale Monitor**). Информация, отображаемая на ней, очень важна, так как от боевого духа солдат в настоящей войне зависит очень много. Изначально две полосы диаграммы, характеризующие физическое и психологическое состояние общей массы солдат вашей армии и армии противника, имеют полную длину и закрашены зеленым цветом. Нет ничего удивительного в том, что в процессе боя общее моральное состояние личного состава только ухудшается, все-таки война дело не слишком приятное. На диаграмме это отражается в заметном уменьшении длины полос и изменении их цвета сначала на желтый, а потом на красный. При определении победителя сражения разница между моральным состоянием ваших войск и войск противника может оказаться решающим фактором. Если индикатор боевого духа ваших солдат стал красным, а бойцы врага между тем не слишком устали от ратных тревог, то победа, скорее всего, достанется не вам. Если же счет моральных потерь примерно равен, то победитель определяется элементарным подсчетом количества заработанных очков, начисленных за уничтожение вражеских модулей и захват территорий.

Информационные панели

В нижней части экрана расположены различные справочно-информационные панели:

Панель подразделений (**Team Monitor**) — на этой панели отображается список всех воинских подразделений, находящихся под вашим командованием во время очередной битвы. Одновременно на панели могут помещаться до 5 информационных строк. Просмотр всех строк и перемещение по списку осуществляется с помощью рычажка лифта, расположенного на правой стороне панели, и кнопок со стрелками, ограничивающих полоску лифта сверху и снизу. Каждая из информационных строк начинается с маленькой картинки, схематично изображающей подразделение, благодаря которой вы сможете быстро выбрать нужную группу пехотинцев или танковый расчет. В правом верхнем углу картинки располагается условный значок, состоящий из некоторого количества коротких вертикальных планок. Чем больше этих планок у подразделения, тем больше его суммарный боевой опыт. Вторая графа информационной строки может либо пустовать, либо содержать обозначение одного из знаков различия младшего командного состава ваших войск. Наличие подобного знака означает присутствие в составе группы активного лидера. Подобная группа отличается от других большей боеспособностью, увеличеной за счет организаторских качеств лидера, его высокой профессиональной подготовки, способности вести самостоятельные действия в обороне и, особенно, в атаке. На боевой панели каждый лидер отмечается заметным светлым кружком. Следующая графа информационной строки разделена в свою очередь на две строчки. В верхней записывается тип воинского подразделения, в нижней — действие, совершаемое этой боевой группой в данный момент. Цвет фона верхней строчки отражает общее состояние подразделения. В течение битвы вы сможете не раз наблюдать перемену светло-зеленого цвета фона (удовлетворительное физическое состояние солдат) на красный (получение легких ранений отдельными бойцами), серый (тяжелые ранения большинства солдат) и, наконец, черный (полное выведение подраз-

деления из строя). Текст в нижней строчке всегда располагается на однотипном черном фоне, во избежание путаницы, однако, сам текст может различаться по цвету в разные моменты сражения. Действия, выполняемые подразделением в обычной боевой обстановке по собственной инициативе, записываются на панели белым шрифтом, те же действия, выполняемые по конкретному приказу — зеленым. Если же в момент выполнения какой-либо операции по подразделению ведется стрельба, то цвет шрифта меняется на активно сигнализирующий красный.

Подбор воинских подразделений достаточно жестко стандартизован для армий обеих воюющих сторон. Это означает, что в состав различных боевых групп может входить только какое-то определенное количество солдат и офицеров, вооруженных весьма стандартно. Характерных типов подразделений не так уж и много, вам стоит запомнить их для дальнейшего быстрого использования в решающие моменты боя. Пехотные части чаще всего представлены в битве подразделениями собственно пехоты (**Infantry**), специальными пехотными отрядами (**Med Infantry**), соединениями тяжелой пехоты (**Heavy Infantry**), отрядами противотанковой пехоты (**AT Infantry**), пулеметчиками (**Machine Gun**), снайперами (**Sniper**) и небольшими взводами разведчиков (**Scout**). Силы артиллерии используются в боях гораздо реже, однако изредка в ваших войсках будут присутствовать пушки малого (**Light Gun**) и среднего калибров (**Medium Gun**), легкие (**Light AT**), средние (**Medium AT**) и тяжелые (**Heavy AT**) противотанковые орудия, а также минометы малого (**Light Mortar**) и среднего (**Medium Mortar**) калибров. Отдельными видами боевых подразделений являются легко бронированные машины и тяжелые гусеничные модули. В числе первых в игре присутствуют вездеходы (**Half Track**), машины разведки (**Scout Car**) и броневики (**Armored Car**). Вторые представлены более широко: легкие (**Light Tank**), средние (**Medium Tank**) и тяжелые (**Heavy Tank**) танки, противотанковые самоходные установки (**Tank Destroyer**) и штурмовые орудия (**Assault Gun**).

Характер действий, выполняемых подразделением, обычно зависит от полученного им приказа. Отдав какую-то команду, вы можете проконтролировать ее получение войсковой частью после отображения соответствующей надписи на панели подразделений. Наиболее частые действия, выполняемые подразделениями, это перемещение (**Redeploying**), стрельба по конкретной цели (**Strategic Fire**), стрельба по какому-либо участку поля боя (**Fire at Square**), защита позиций (**Defending**), маскировка (**Hiding**). В случае вашего бездействия подразделения будут терпеливо ожидать каких-нибудь приказов (**Waiting**), отдельные же отряды минометчиков даже в этом случае будут самостоятельно устраивать врагу различные засады (**Ambush**). Во время выполнения вашими войсками общеармейских приказов **Move Out** и **Pull Back**, на панели подразделений почти во всех информационных строках будет записано действие исполнения планового маневра (**Planning**). В случае трагической гибели какого-то подразделения на той же панели красным шрифтом будет отражено это печальное событие (**Destroyed**).

После рассмотрения почти всех частей информационной строки на панели подразделений без внимания осталась только конечная графа, в которой расположен графический показатель угрозы вражеской атаки для вашей боевой группы. Круговая диаграмма, состоящая из одного центрального и восьми радиальных сегментов, предельно проста в освоении и может очень пригодиться вам для быстрой оценки боевой обстановки. У подразделения, находящегося в полной безопасности, эта диаграмма имеет ровную зеленую окраску. Стоит только врагу начать стрелять по вашим войскам, как сразу же направление удара будет отмечено изменением цвета

отдельных лепестков диаграммы с зеленого на кроваво-красный. В случае прекращения атаки или выхода подразделения из под огня, диаграмма вновь окрашивается в зеленый цвет. Центральный сектор становится красным в случае ведения врагом стрельбы по навесной траектории.

Любую группу можно легко найти на боевой панели с помощью двойного щелчка левой кнопкой мыши по соответствующей ей информационной строке на панели подразделений. В этом случае группа будет не только активизирована, но еще и отцентрирована перемещением границ фрагмента поля боя на боевой панели. Солдаты активизированной группы отмечаются на поле боя синими квадратными рамочками. При этом информационная строка группы на панели подразделений выделяется зеленой рамкой.

Панель состава подразделений (**Soldier Monitor**) — на этой панели отображается список всех солдат, входящих в состав выбранного на данный момент подразделения. В верхней части панели отображается итоговая информационная строка, относящаяся ко всей боевой группе. Картинка в первой графе этой строки полностью повторяет схематичное изображение группы или модуля, рассмотренное вами на панели подразделений. Достаточно похоже выглядят и две следующие части строки, содержащие текстовую информацию. Если нижняя часть является полной копией строки выполняемого действия панели подразделений как по содержанию, так и по внешнему оформлению, то верхняя позволяет себе несколько изменить свое информативное наполнение, без ущерба для формы и внешнего вида. Вместо типа подразделения в этой части панели вы можете увидеть обозначение типов основного оружия подразделения, более полное описание которых будет представлено в разделе Игровое вооружение.

Две последующие части верхней информационной строки предназначены для изображения пары диаграмм боевой эффективности подразделения при ведении им огня по пехотным соединениям врага (**Anti-pers**) или танкам (**Anti-tank**). Общая эффективность стрельбы целого подразделения зависит от типа применяемого оружия, количества бойцов в подразделении и реальной дальности стрельбы. Значение последнего фактора весьма велико, как в реальной жизни, так и в игре. Именно поэтому на панели Состава подразделений представлена подобная диаграмма. Центральную ее часть занимает цепочка чисел, обозначающих дистанцию стрельбы в метрах — условных игровых единицах измерения длины. Величина и цвет графического столбика, расположенного над каждым числом или под ним, показывают примерную результативность стрельбы подразделения по объектам заданного типа с определенной дистанции. Чем больше высота столбика и чем он светлее, тем большей эффективностью отличается стрельба. Средней дистанцией атаки обычно считается 8-16 условных метров, поэтому обращать внимание вам надо прежде всего на центральную часть диаграмм, а для дальнобойных подразделений — еще и на конечную. Завершает верхнюю информационную строку значок, изображающий большое белое облако дыма, являющийся обычным индикатором возможности подразделения создавать дымовые завесы. Если значок не перечеркнут красным запрещающим знаком, то запас дымовых шашек у боевой группы еще есть, и вы можете реализовать действие соответствующим приказом.

Для бронетанковых войск, подразделений артиллерии и легких машин на панели состава подразделений присутствует дополнительная строчка, определяющая состояние механических составных частей группы. В начале строки располагается графа общего состояния подразделения, которое в различные моменты боя может сильно меняться. Нормальное рабочее состо-

яние (**Operational**) при получении повреждений отдельными частями машины может смениться на состояние частичного функционирования (**Damaged**). В случае же полного уничтожения модуля вместе с обслуживающим расчетом в той же графе записывается соответствующая информация о том, что модуль горит (**Burning**) или взорван (**Destroyed**). Оставшаяся часть строки может содержать до пяти граф, показывающих наличие у подразделения различных механических устройств и вооружения. В зависимости от типа технической единицы в его составе может присутствовать основная пушка (**Main Gun**), передний пулемет (**Bow MG**), верхний пулемет (**Coax MG**), двигательные устройства (**Mobility**) и зенитный пулемет (**AA MG**). Зеленый фон этих граф показывает удовлетворительное состояние устройств, красный — повреждения или полное уничтожение. Характерным примером необходимости получения подобной информации может послужить игровая ситуация, когда повреждения двигателя танка приводят к потере способности модуля перемещаться. В этом случае танк почти всегда становится легкой добычей врага.

Ниже на панели состава подразделений располагаются информационные строки личного состава, разделенные на множество граф. С левой стороны каждой строки находится графа воинского звания бойца. Если она пустует, то вы рассматриваете характеристику рядового солдата, любой другой вариант определяет принадлежность воина к младшему офицерскому составу. На различия в званиях можно обращать не слишком много внимания, стоит только помнить, что более высокопоставленные и заслуженные воины как правило справляются с заданиями лучше, чем новобранцы. Рассматривая дальнейшую информацию, стоит разделить строку на верхнюю и нижнюю части. В первой из них вы можете обнаружить графу фамилии бойца, а также графу его армейской специальности. Кроме знакомых вам командиров подразделений (**Leader**) в составе пехотных подразделений в бою принимают участие американские солдаты (**G.I.**), немецкие солдаты (**Soldat**), помощники пулеметчиков и командиров (**Assistant**). Экипажи танков и артиллерийские расчеты могут также состоять из командиров (**Cmndr**), водителей (**Driver**), стрелков-наводчиков (**Gunner**), заряжающих (**Loader**) и помощников (**Assist**). Специальность отдельного бойца может иметь реальное значение при получении подразделением повреждений. Например, при гибели водителя танк лишается возможности перемещаться точно так же, как и при повреждении двигателя. Три следующие графы выделены в информационной строке цветным фоном и представляют данные по состоянию физического и психологического состояния воина, а также уровня его усталости. Как обычно, светло-зеленый цвет обозначает приемлемое состояние солдата, красный — опасное изменение этого состояния. По критериям физической подготовленности к бою отдельный воин может быть полностью здоровым (**Healthy**), легко раненым (**Hurt**), тяжело раненым (**Incap**.) или убитым (**Dead**). В последнем случае говорить о психологическом состоянии и усталости не приходится, поэтому соответствующие графы информационной строки пустуют. Убитые или тяжело раненые солдаты не подчиняются вашим приказам и не выполняют никаких действий. Если же учет психологического самочувствия солдата все еще ведется, то оптимальным состоянием для него будет ощущение стабильности и веры в победу (**Stable**). Все остальные повороты психики могут быть весьма опасны для солдата, так как полностью лишают его как самоконтроля, так и контроля с вашей стороны. Таким опасным состоянием может стать паника (**Panic**!) или же наоборот, фанатичное стремление умереть героем (**Fanatic**). В случае полной потери ощущения реальности солдат может почувствовать себя монстром пехотных сражений (**Berserk**), хотя ни к чему

хорошему это также не приведет. Все нестабильные состояния психики бойцов очень сильно отражаются на их восприимчивости к приказам. Прямо скажем, управлять толпой фанатиков или паникеров — дело неблагодарное. Степень усталости обычно выражается приемлемым состоянием (**Rested**), хотя иногда может принимать формы среднего утомления (**Winded**) или полного изматывания (**Fatigue**). Во всех случаях возникновения опасных красных сигналов, вам следует незамедлительно принимать меры по ликвидации причин ухудшения состояния ваших солдат. Чем хуже состояние отдельных бойцов, тем хуже они выполняют общую боевую задачу, а также конкретные приказы.

Нижняя часть информационной строки личного состава предоставляет вам данные по действию, выполняемому каждым солдатом в текущий момент, а также вооружению и боезапасу этого солдата. Большинство сообщений о характере действий каждого бойца вашего войска вы можете смело пропускать. В самом деле, разве можно в суете боя уследить за тем, как вся эта толпа отдыхает (**Resting**), движется (**Moving**), ползет (**Crawling**), перезаряжает оружие (**Loading**), целится (**Aiming**), стреляет по цели (**Firing/Target**), палит в белый свет (**Firing/Area**) и делает массу других важных дел. Наиболее ответственные сообщения касаются лишь прекращения огня солдатом по причине получения повреждений оружия (**Damaged Weapon**) или полной растраты боеприпасов (**Out of Ammo**). За подтверждение этих сообщений отвечает несколько граф нижней части информационной строки, показывающие вам картинку схематичного изображения вооружения солдата, сокращенное название оружия, единицу боеприпасов — патроны или снаряды (**AP**), мины или разрывные снаряды (**HE**), дымовые шашки (**SM**), ракеты и гранаты (**HT**) — и количество этих боеприпасов. Понятно, что при стремлении к нулю показателя количества патронов и снарядов в информационных строках отдельных солдат, подразделение рискует оказаться в очень невыгодном положении. В этом случае вам надо срочно отводить его в тыл, одновременно осуществляя поддержку резервными силами.

Просмотр списка всех информационных строк на панели состава подразделений осуществляется с помощью уже знакомой вам конструкции лифта, расположенной на правой стороне панели. Двойной щелчок по информационной строке любого солдата приведет к активизации его подразделения и центрированию его на боевой панели. Если речь идет о пехотном подразделении, группе обслуживания артиллерийского орудия или миномета, то выбранный солдат отмечается на боевой панели дополнительной зеленой рамкой. Информационная строка на панели состава подразделений также выделяется зеленой рамкой. Перебирая последовательно строки данных по всем бойцам на панели состава подразделений, вы можете ознакомиться с пофамильной расстановкой солдат и офицеров на поле боя.

Панель сообщений (**Message Monitor**) — на этой панели отображается список постоянно обновляющихся сообщений, которые поступают от боевых подразделений ваших войск. Перемещать список вперед и назад вы можете с помощью рычажка на полоске лифта, расположенного на правой стороне панели. Важность того или иного сообщения определяется цветом текстовой строки, красный цвет обозначает наиболее важные сведения, зеленый — наименее важные. Вы можете установить специальный режим доступа поступающих сообщений на данную панель, нажимая соответствующие определенному цвету кнопки фильтров сообщений в верхней части панели. Двойной щелчок по информационной строке сообщения любого подразделения приведет к активизации этого подразделения и центрированию его на боевой панели.

Панель обзора (**Overview Monitor**) — на этой панели отображается полная карта местности в сильно уменьшенном виде. Желтой прямоугольной рамкой выделена область поля боя, изображенная крупнее на боевой панели. Перемещая эту рамку щелчком левой кнопки мыши в нужное место карты на панели обзора, вы тем самым передвигаете изображение фрагмента поля боя на боевой панели.

Панель обзора появляется на экране, только если разрешение экрана установлено в системе Windows 95 как 800x600 или более.

Управление

Управление боевыми модулями осуществляется с помощью мыши, в некоторых случаях допускается использование клавиш клавиатуры совместно с мышью.

Для управления модулями, входящими в состав одного боевого подразделения, у вас имеется шесть приказов. Для того, чтобы осуществить выбор одного из них, активизируйте требуемое подразделение либо непосредственно на боевой панели щелчком левой кнопки мыши, либо с помощью других информационных панелей. Подведя указатель мыши к изображению модулей группы, нажмите левую кнопку мыши. Удерживайте кнопку до появления списка приказов рядом с подразделением. Не отпуская кнопки, переведите указатель на строку, содержащую нужный приказ, и только тогда отпустите ее. Дальнейшие действия определяются характером приказа.

Move (перемещение) — для того, чтобы отдать подразделению приказ поменять дислокацию, обратите внимание на следующие моменты. После выполнения предварительных действий от текущего места расположения подразделения до указателя мыши будет проведена линия траектории предполагаемого перемещения. Двигая указатель в нужном направлении, вы можете менять направление и длину этой линии. Рядом с перемещаемым концом линии показывается текущее значение длины отрезка в условных метрах. Для завершения приказания нажмите один раз на кнопку мыши. После этого на месте указателя появляется маркер финишной точки перемещения, а линия траектории убирается. Когда боевое подразделение успешно выполнит приказ и достигнет этой точки, маркер исчезает, а на панели сообщений появляется известие о благополучном завершении марш-броска (**Redeploying Successful**).

Move Fast (быстрое перемещение) — для того, чтобы отдать подразделению приказ двигаться к месту назначения немного живее, вам необходимо проделать те же действия, что и в предыдущем случае. Различие в применении этих команд станет вам понятно, если вы вспомните, что игра построена по принципу максимального приближения к реальности. Быстрое перемещение личного состава в особенно горячие точки боя обычно связано с повышенным риском для жизни солдат, поскольку в спешке те могут забыть об элементарных правилах хорошего тона и профилактике несчастных случаев. Один-единственный взрыв мины или осколочного снаряда в центре группы вытянувшихся во весь рост пехотинцев доставит немало горя комитету солдатских матерей, поэтому тщательно подумайте перед тем, как приказывать бойцам перемещаться куда-либо в ускоренном темпе. Все вышесказанное в полной мере относится и к бронетехнике, перемещать которую вам следует предельно осторожно, особенно по территории, контролируемой врагом.

Fire (огонь) — для того, чтобы отдать подразделению приказ начать стрельбу, выполните все предварительные действия по вызову приказа и отметьте маркером вражескую цель. При этом обратите внимание на характер предполагаемой траектории стрельбы, показанной непрерывной линией, проведенной от активного подразделения к текущему положению указателя мыши. Если эта линия красного цвета, то стрельбе не мешают никакие препятствия. Если темно-красная, значит солдаты не видят цели и будут вынуждены стрелять вслепую. Если же линия черного цвета, то пули и снаряды просто не дойдут до цели, попав вместо этого в какое-то препятствие. Эффективность стрельбы точно так же зависит и от дальности расположения цели, что отражено в расцветке маркера на конце линии предполагаемой траектории стрельбы. Зеленый цвет обозначает наибольшую эффективность огня, красный — менее рациональное использование оружия, черный — бесполезную трату боеприпасов. Стрельбу можно вести не только по видимым вражеским объектам, но и по наиболее вероятным местам присутствия подразделений врага, подозрительным дымовым завесам, пустым дверным и оконным проемам. Возможен даже вариант ведения стрельбы по своим собственным войсковым соединениям или отдельным бойцам, чересчур ударяющимся в панику. Элемент театральности может присутствовать в игре, как и в настоящей жизни. Важно помнить, что в случае задания в качестве цели какого-то участка поля боя, подразделение будет выполнять полученный приказ вплоть до его отмены или же до полного расхода боеприпасов. При выполнении приказа **Fire** пехотным подразделением на панели сообщений никаких известий от него не появляется. Танки в этом случае проявляют больше заботы о волнующемся военачальнике, регулярно посылая на панель сообщений краткие весточки различного содержания.

Smoke (дымовая завеса) — для того, чтобы отдать подразделению приказ сделать дымовую завесу, выполните все предварительные действия по вызову приказа и отметьте маркером то место на поле боя, где предполагается устроить задымление. Цвет маркера на конце линии предполагаемой траектории стрельбы дымовыми шашками показывает возможность выполнения приказа. Если цвет маркера зеленый — приказ выполним, если черный — место вне досягаемости. Грамотное использование дымовых заграждений представляет вам реальную возможность обойтись минимальным количеством жертв при ведении атакующих действий. Противник, укрепившийся на оборонительных рубежах, может позволить себе вести более открытые действия, поскольку его войска и так защищены различными заграждениями, постройками и естественными препятствиями. Атакущим же подразделениям часто бывает просто негде укрыться от встречного шквала огня, и в этом случае дымовые завесы могут быть очень полезны. Не видя конкретной цели, противник будет расходовать боеприпасы гораздо менее эффективно, что повышает ваши шансы на победу. Важно помнить, что при отправлении подразделения в атаку дымовые заграждения должны быть сделаны немного ранее начала решающего броска. Дым рассеивается достаточно медленно для того, чтобы ваши войска успели подойти вплотную к вражеским позициям и свели на нет былое позиционное преимущество армии противника. При использовании дымовых шашек не стоит пытаться экономить, ведь на карту поставлены жизни ваших людей. Достаточно веско смотрится плотное дымовое заграждение, выполненное силами хотя бы одного танка. Для создания завес на особенно больших расстояниях вы можете использовать минометы. При выполнении приказа на панели сообщений известия от пехотных подразделений подаются только в случае полного расхода дымовых шашек (**Out of Smoke**). Танковый расчет аккуратно информирует вас о каждом случае применения спецсредств (**Fired at Clear and Hit Area**).

Defend (защита) — для того, чтобы отдать подразделению приказ уйти в глухую оборону, выполните все предварительные действия по вызову приказа и отрегулируйте величину угла обзора подразделения, перемещая указатель мыши внутри появившегося синего круга. Наиболее ярко выделенный сектор круга показывает, с какой стороны подразделение будет ждать нападения врага. Во время боя вы не можете одновременно управлять всеми своими боевыми группами. Для того, чтобы быть полностью уверенным в правильности ведения самостоятельных действий подразделениями, не попадающими под ваш постоянный контроль, достаточно приказать им защищать удерживаемые позиции, ограничив сектор вероятного нападения вражеских сил. В режиме защиты пехотные подразделения и танки менее уязвимы для врага и, к тому же, более экономно тратят боеприпасы. При выполнении приказа на месте базирования подразделения устанавливается маркер, никаких других сообщений не появляется.

Hide (укрытие) — для того, чтобы отдать подразделению приказ спрятаться, просто выполните все предварительные действия по вызову приказа. Боевое подразделение передислоцируется к ближайшему месту укрытия и спрячется там. Основная задача подобного приказа состоит в выведении пехотного подразделения из-под массированного огня противника. Если вы чувствуете, что вашим людям грозит беда, не пренебрегайте подобными чувствами — уведите подразделение на время из боя, вернувшись чуть позднее, оно еще проявит свои лучшие качества. Часто применение этого приказа обусловлено стремлением создания различных засад для пехоты и особенно танков противника. Уютно расположившись в укрытии, солдаты с противотанковым и легким стрелковым оружием могут легко поймать в свой капкан не одного беспечного воина. При выполнении приказа на месте базирования подразделения устанавливается маркер, никаких других сообщений не появляется.

Маркеры, расставленные в различных точках поля боя, можно активизировать вновь нажатием левой кнопки мыши. Во время подобного действия в игре делается пауза, а на месте установки маркера появляется маленькая таблица, содержащая всего три строки. В первых двух строках вы можете увидеть тип основного оружия и наименование подразделения, к которому относится маркер. Последняя строчка напоминает вам приказ, данный подразделению некоторое время назад. Весьма полезным свойством маркеров перемещения, ускоренного перемещения, стрельбы и выполнения дымовой завесы является возможность видоизменения действующего приказа. Иными словами, если вы хотите изменить не всю формулировку приказа, а лишь его завершающую часть, то удобнее всего будет сделать это с помощью активизации установленного ранее маркера. Если вы начнете перемещать указатель мыши, не отпуская нажатой левой кнопки, то на экране вновь появится линия траектории перемещения или стрельбы, с началом в текущем месте базирования подразделения и концом, прикрепленным к указателю. Отпустив кнопку мыши, вы установите новый маркер, уничтожив при этом старый. Типичным примером применения перемещения маркера является случай установки дымовой завесы силами какого-нибудь танка. Не затрачивая лишнего времени, вы сможете в течение нескольких секунд выстроить сплошную защитную стену из дыма, для обеспечения прикрытия наступающим пехотным группам.

Быстрый щелчок по маркеру левой кнопкой мыши приведет к появлению на экране зеленой прерывающейся линии, направленной от маркера к соответствующему подразделению. Повторный щелчок приведет к смещению границ отображаемого фрагмента поля боя на боевой панели и центрированию его относительно нужного подразделения.

Иногда для того, чтобы отдать приказ подразделению, удобнее использовать клавиатуру. В этом случае активизацию нужного подразделения, точно так же, как и фиксирование маркера на конечной точке перемещения или цели стрельбы, все равно придется производить с помощью мыши. Однако совместное использование мыши и клавиатуры существенно увеличивает скорость отдачи приказаний при большом количестве войск на поле боя и может быть вам очень полезно. С помощью клавиатуры можно отдавать приказы **Move**, **Move Fast**, **Fire**, **Smoke**, используя соответственно клавиши [Z], [X], [C], [V]. Нажимать клавиши надо после того, как нужное подразделение уже активизировано и ждет приказа.

Кроме управления боевыми единицами, клавиши клавиатуры могут использоваться в качестве дублирующего средства различных меню при переключении некоторых опций игры. Полный список команд, подаваемых с клавиатуры, приведен ниже:

[←][↑][↓][→] — перемещение границ изображаемого фрагмента поля боя на боевой панели

[Ctrl]+[G] или [Alt]+[O]+[G] — расширение/сжатие боевой панели

[Alt]+[O]+[S] — включение/выключение звуковых эффектов

[Alt]+[O]+[M] — включение/выключение музыкального сопровождения

[Alt]+[O]+[V] — включение/выключение прокрутки вставок видеоприложений

[Ctrl]+[T] или [Alt]+[O]+[T] — включение/выключение схематичного изображения деревьев на боевой панели

[Ctrl]+[K] или [Alt]+[O]+[K] — включение/выключение изображения погибших солдат на боевой панели

[F3] — пауза в игре

[Ctrl]+[A] или [Alt]+[G]+[A] — прерывание боевой операции с выходом в меню игровых настроек Command

[Alt]+[F4] или [Alt]+[G]+[X] — выход из игры

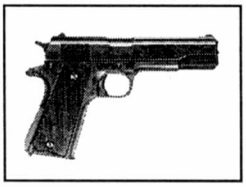
[F1] — вызов меню Содержания справочной информации

Игровое вооружение

В любой реальной войне от умения полководца совершать тактически верные действия зависит достаточно много, но отнюдь не все. Основное выяснение отношений воюющих сторон происходит на поле боя, и там успех в первую очередь зависит от оружия, используемого солдатами. Как бы вам того ни хотелось, нельзя коренным образом изменить отдельные характеристики оружия, создав из обыкновенного пистолета, к примеру, Суперэкстрамощный Чудомегаразрушитель. Отдавая дань вашему гению военачальника, нельзя не признать, что разработка новых видов оружия — это все-таки работа инженеров. Вам же необходимо только грамотно разбираться во множестве предоставленных в ваши руки смертоносных орудий, используя их лучшие качества для скорейшего продвижения к намеченной цели. Во Второй Мировой Войне

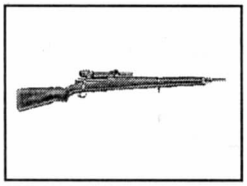
и в частности, в Нормандской Кампании применялось очень много видов огнестрельного оружия. В этой игре описаны лишь основные их представители, используемые сухопутными вооруженными силами обеих сторон. Предполагается, что человек, слегка разбирающийся в технике и истории, сумеет отличить миномет от ручной гранаты, а также способы их применения, хотя бы теоретически. Однако для более полного представления возможностей собственного арсенала, а также сопоставления своих сил с вражескими, вам будет полезно прочитать немного о каждом из видов оружия, использующемся в игре.

Оружие американской армии



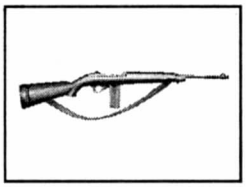
Кольт .45 модель 1911 (Colt .45 model 1911), полуавтоматический пистолет 45-го калибра (11,4 мм) с семизарядным съемным магазином, скорость пули на дульном срезе 253 м/с, общая длина 21,9 см, вес 1,1 кг, эффективная дальность стрельбы 30 м.

Наиболее популярным ручным оружием американских войск во Второй Мировой войне был полуавтоматический пистолет 45-го калибра, разработанный Джоном М. Браунингом. Этот пистолет пришел на смену револьверам меньшего калибра, использовавшимся в Испано-Американской войне. Производство модели Кольт было налажено к 1915 году, и к концу Первой Мировой войны свыше 60% личного состава американских вооруженных сил, базировавшихся во Франции, были снабжены этим оружием. После Первой Мировой войны в пистолете были произведены некоторые конструктивные модификации каркаса, рукоятки и спускового крючка. Хотя официально моделью пистолета 45-го калибра снабжались только лица командного состава, начиная с командира отделения, этот пистолет был очень популярен в войсках и во время Второй Мировой войны; пехотинцы также могли иметь личное оружие для обеспечения собственной безопасности. Кольт оставался принятым на вооружение стандартом до 1984 года.



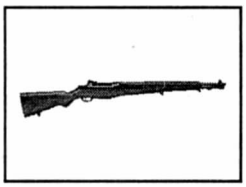
Винтовка Springfield 03 модель 1903 года с ручным затвором и пятизарядным магазином, 30-го калибра (7,62 мм), скорость пули на дульном срезе 853 м/с, общая длина 110,5 см, вес 4,2 кг, эффективная дальность стрельбы 550 м.

Официальное название этого оружия – – американская винтовка 30-го калибра модель 1903 года, хотя более оно известно как **Springfield**, **Springfield T03** или просто **T03**. Эта винтовка была принята на вооружение американской армии в 1903 году и оставалась стандартом стрелкового оружия до 1936 года. После удачной модификации в 1906 году обойма 30-калиберных патронов, изначально принадлежавшая этому виду оружия, стала стандартом для американских винтовок более чем на 50 лет. В 1936 году началась замена винтовки **T03** на более современный **M1 Garand**, но во Второй Мировой войне это оружие еще применялось. Во время военных действий в Нормандии винтовку **Springfield** использовали преимущественно как снайперское оружие, из-за большей точности стрельбы, тогда как большинство пехотных войск было вооружено автоматическим и полуавтоматическим оружием, обладавшим большой скорострельностью.



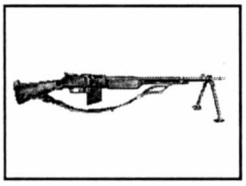
Карабин M1, полуавтоматического типа, 30-го калибра (7,62 мм), с 15-ти и 30-тизарядными магазинами, скорость пули на дульном срезе 600 м/с, общая длина 90,4 см, вес 2,3 кг, эффективная дальность стрельбы 75 м.

Этот карабин разрабатывался в ответ на немецкую тактику блицкрига, для использования десантными штурмовыми подразделениями. Тактика внезапного нападения подразумевала ведение боевых действий без мощного прикрытия, поэтому главными характеристиками десантных групп были мобильность и универсальность. Для выполнения этих задач необходимо было снабдить солдат надежным легким оружием наступательного плана. Карабин **M1** доказал свою пригодность в боевых условиях, и к концу войны было произведено более шести миллионов единиц этого оружия. Более легкий, чем пулеметы и базуки, более дальнобойный и точный, чем пистолеты, карабин стал основным оружием штурмовых групп. Позже специально для использования парашютистами был разработан вариант **M1A1** со складным прикладом.



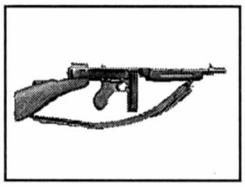
Винтовка M1 Garand, полуавтоматического типа, 30-го калибра (7,62 мм), с восьмизарядной обоймой, скорость пули на дульном срезе 853 м/с, общая длина 110,7 см, вес 4,3 кг, эффективная дальность стрельбы 550 м.

Стандарт американского полуавтоматического оружия, винтовка **M1**, разработанная Джоном С. Гарандом, была принята на вооружение с 1936 года. Это оружие получило широкое распространение после 1943 года, а к концу войны было произведено свыше четырех миллионов единиц **M1**. Винтовка легко разбиралась для чистки и устранения неполадок, удачная комбинация калибра, скорострельности и мощности делала ее еще более приемлемой в использовании. Небольшой недостаток заключался в сложности замены нерасстрелянной обоймы, однако и это действие можно было осуществить, используя ручной взвод затвора.



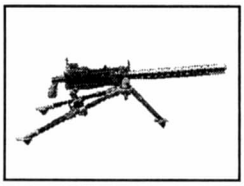
Автоматическая винтовка Браунинга (Browning Automatic Rifle — BAR), 30-го калибра (7,62 мм), с 20-зарядным магазином, скорость пули на дульном срезе 853,4 м/с, общая длина 119,4 см, вес 8,33 кг, скорострельность 550 выстрелов в минуту, эффективная дальность стрельбы 550 м.

Начальный вариант винтовки **BAR M1918A1** получил широкое распространение еще во время Первой Мировой войны. Он поддерживал полуавтоматический и автоматический режим стрельбы и прекрасно зарекомендовал себя в тяжелых боевых условиях. На базе первого варианта был разработан новый вариант **M1918A2**, утвержденный в 1940 году. В отличие от всех ранних моделей, он мог вести стрельбу только в двух автоматических режимах (300-450 или 500-650 выстрелов в минуту). Обе модели широко использовались во Второй Мировой войне, поскольку обладали большой надежностью и предлагали отличную комбинацию быстрой стрельбы с большой мощью огня. Единственный серьезный недостаток этого оружия — возможный перегрев ствола при большой интенсивности стрельбы.



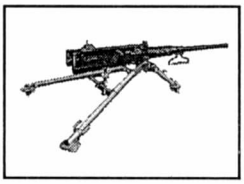
Автоматическое оружие Томпсона (Thompson Submachine Gun), 45-го калибра (11,4 мм), с 20-ти и 30-тизарядными магазинами, скорость пули на дульном срезе 280 м/с, общая длина 85,6 см, вес 4,9 кг, скорострельность 600-725 выстрелов в минуту, эффективная дальность стрельбы 50 м.

Джон Т. Томпсон, принимавший участие в разработке винтовки **M1903 Springfield** и пистолета **M1911 .45**, начал работать над оружием, предназначенным для использования на небольших расстояниях в условиях ограниченного пространства, вскоре после отставки из армии в 1918 году. Он считал, что оружие 45-го калибра, подобное пистолету **M1911**, только полностью автоматизированное, будет вне конкуренции. Весной 1920 года был выпущен первый вариант автоматического оружия, способный производить до 800 выстрелов в минуту. На вооружение американской армии автомат Томпсона был взят не сразу, однако к началу Второй Мировой войны было произведено более 350 тысяч единиц этого оружия. Одним из самых главных достоинств автомата была надежность, по сравнению с другим стрелковым оружием он показывал лучшие результаты при использовании в сложных климатических условиях. Недостатком автомата считался его большой вес и малая кучность боя при стрельбе на расстояния свыше 50 метров.



Пулемет .30 Air-Cooled MG, автоматического типа с воздушным охлаждением, 30-го калибра (7,62 мм), с 250-зарядной лентой, скорость пули на дульном срезе 853,4 м/с, общая длина 104,1 см, вес 18,5 кг, скорострельность 400-550 выстрелов в минуту, эффективная дальность стрельбы 1000 м.

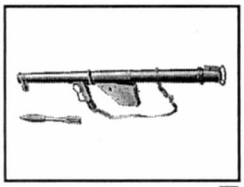
Перед самым завершением Первой Мировой войны было признано, что водоохлаждаемые пулеметы зачастую не слишком удобны в обращении из-за больших размеров и массы. В соответствии с этим утверждением, с 1917 года начали проводиться разработки пулемета с воздушным охлаждением на основе имеющегося водоохлаждаемого **M1917**. В результате была получена новая модификация пулемета **M1919A4** с перфорированным кожухом ствола. По сравнению с водоохлаждаемыми моделями пулеметов, этот вариант был легче более чем в два раза, и хотя из-за меньшей теплоотдачи интенсивность огня немного уменьшилась, все остальные характеристики были весьма неплохими. В начале Второй Мировой войны многие подразделения американской моторизованной пехоты имели на вооружении это оружие.



Пулемет .50 Air-Cooled MG, автоматического и полуавтоматического типа с воздушным охлаждением, 50-го калибра (12,7 мм), с 110-зарядной лентой, скорость пули на дульном срезе 893 м/с, общая длина 165,4 см, вес 57,6 кг, скорострельность 450-550 выстрелов в минуту, эффективная дальность стрельбы 1800 м.

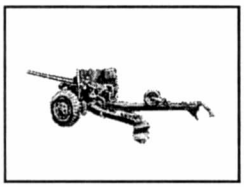
Предшественниками крупнокалиберного пулемета были немецкие 12,7 и 13,2 миллиметровые противотанковые ружья, использовавшиеся в Первой Мировой войне. Броня ранних моделей танков не отличалась особенной прочностью, поэтому ружья вполне подходили для выполнения задач борьбы с этими машинами. Разработкой пулемета занимался Джон М. Браунинг. В то время, как различные модели 50-ти миллиметровых пулеметов (с

воздушным и водяным охлаждением) обычно использовались в авиации или устанавливались на танки и другие машины, модель **M2-HB** с воздушным охлаждением в основном поступала на вооружение пехотных частей. Весивший почти 60 кг, пулемет главным образом использовался в качестве защитного оружия.



Базука (Bazooka), ручная ракетно-пусковая установка, калибр 60 мм, начальная скорость ракеты 84 м/с, общая длина 154,9 см, эффективная дальность стрельбы 455 м.

В ответ на потребность в противотанковом оружии пехотных частей Лесли А. Скиннер и Эдвард Д. Ул разработали в начале 1942 года трубчатую металлическую ракетную установку, использующую электрический механизм запуска ракеты. До этого времени уже проводились исследования в области разработки противотанкового оружия, но самая удачная разработка, мощная граната, созданная Генри Х. Мохаутом, была слишком тяжела (свыше 1,6 кг) для эффективного использования в пехотных войсках. После комбинирования заряда гранаты Мохаута с пусковой установкой Скиннера и Ула, полученное оружие заслуживало самых высоких похвал, и в скором времени базуки были запущены в массовое производство. Новым эффективным оружием снабжались и войска союзников. Немецкий вариант ракетно-пусковой установки **Panzerschreck** фактически был повторением базуки, с устройством которой немцы смогли ознакомиться, захватив несколько экземпляров оружия при успешных действиях на русском фронте. Свое название базука получила стараниями американского комика Боба Бернса за характерное звучание выстрела.



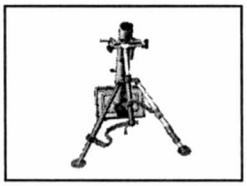
Противотанковая пушка M1, калибр 57 мм, вес 1215 кг, скорость снаряда на дульном срезе 823 м/с, толщина пробиваемой брони, при выстреле прямой наводкой с расстояния 100 метров, 159 мм.

Эта пушка была логичным развитием предыдущей модели противотанкового орудия **M3A1** 37-го калибра, подходящей для пробивания брони толщиной 70 мм с расстояния 910 метров. Новый вариант был еще достаточно легок для противотанковой пушки, однако также часто использовался способ установки орудия на шасси полугусеничных вездеходов или танков для обеспечения большей мобильности.

Ручная граната Mark II Fragmentation, общий вес 0,59 кг, вес заряда 0,14 кг, общая длина 139,7 мм, радиус поражения 45 м.

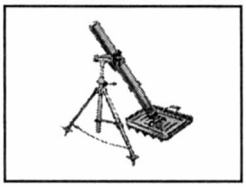
Американские солдаты во Второй Мировой войне использовали множество типов ручных гранат, однако первой широко распространенной моделью стала граната **Mark II**. Внешняя оболочка гранаты делилась на фрагменты для создания большого количества поражающих осколков при взрыве. В качестве заряда взрывчатого вещества предполагалось использовать тринитротолуол, но ранние модели могли использоваться и в комплекте с другим взрывчатым веществом. Задержка до взрыва составляла от 4 до 4,8 секунд. Граната **Mark II** предназначалась для ведения оборонительных действий, так как отдельные осколки металлического корпуса при взрыве могли сохранять убойную силу на расстоянии до 45 метров, причем взрыв не имел четкого направления, и осколки разлетались по сторонам практически равномерно. Из множества других типов гранат большое распространение в американских войсках получили дымовые и фос-

форные гранаты, использующиеся для маскировки перемещений пехотных подразделений или отметки мест вражеских укреплений для корректировки артиллерийского огня.



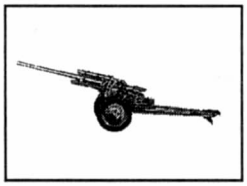
Миномет M2, калибр 60 мм, общая длина 72,6 см, вес 18,9 кг, скорость мины на дульном срезе 163 м/с, скорострельность от 18 до 35 выстрелов в минуту, эффективная дальность стрельбы 1800 м.

Минометы были самым легким и самым мобильным видом артиллерийского вооружения, используемым во Второй Мировой войне. Разброс калибров минометов был очень большим, от 50-ти миллиметрового орудия, получившего широкое распространение в Японии, до гигантского 305-ти миллиметрового, используемого советской армией. Самым распространенным вариантом, обычно установленным на колесное шасси, был 120-ти миллиметровый миномет, использующийся в немецких и советских войсках. Самым малым минометом американской армии был 60-ти миллиметровый **M2**, состоящий, как и большинство орудий подобного типа, из ствола, опорного щита и казенника. По сравнению с более мощным минометом 81-го калибра, это орудие было достаточно легким, кроме того у него была возможность использования облегченного варианта опорного щита.



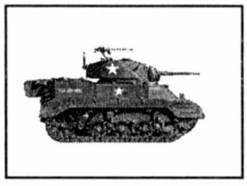
Миномет M8, калибр 81 мм, общая длина 115,6 см, вес 61,2 кг, скорость мины на дульном срезе 213 м/с, скорострельность от 18 до 35 выстрелов в минуту, эффективная дальность стрельбы 3000 м.

Миномет 81-го калибра, использовавшийся в американских войсках, был историческим продолжением развития модели миномета, разработанного в прошлом веке Фредериком Уилфредом Стоксом. Вариант претерпел множество полезных конструктивных усовершенствований, в первую очередь усиление конструкции ствола для возможности стрельбы мощными минами на большие расстояния. Кроме этого, к миномету был добавлен механизм установки орудия на местности и оптический прицел. Орудийный расчет составляли три человека, иногда этот миномет устанавливался на шасси полугусеничного вездехода.



Легкая пушка M5, калибр 76,2 мм, вес 2215 кг, скорость снаряда на дульном срезе 792 м/с, толщина пробиваемой брони при выстреле прямой наводкой с расстояния 100 метров 122 мм.

Пушка **M5** была принята на вооружение в 1939 году вместе с гаубицей **M2** калибра 105 мм. Оба эти орудия использовались сначала при ведении боевых действий в Северной Африке в 1942 году. Легкая пушка **M5** продержалась в американских войсках лишь до конца Второй Мировой войны и применялась преимущественно против пехотных подразделений врага, хотя и для немецких танков она могла представлять серьезную угрозу.



Легкий танк M5A1 Stuart, калибр орудия 37 мм, вес 15380 кг, максимальная скорость 60 км/ч, толщина брони от 12 до 67 мм.

Легкий танк **M5**, принятый на вооружение в американской армии в 1942 году, был модернизирован дополнительным радиооборудованием и увеличением размеров башни. Новый вариант стал называться **M5A1**. На

обеих моделях стояли сдвоенные 8-цилиндровые моторы фирмы Кадиллак. Танк **M5** стал основой для различных вариантов установки оружия на замену 37-миллиметровой пушке. Самое широкое распространение получил вариант установки на шасси **M5** 75-миллиметровой гаубицы, устройства ведения разведки T8 и крупнокалиберного пулемета. Танк применялся в боевых действиях до конца войны.

Средний танк M4A1 Sherman, калибр орудия 75 мм, вес 30160 кг, максимальная скорость 38 км/ч, толщина брони от 25 до 51 мм.

Средний танк **M4** являлся основной боевой машиной американских войск. С 1941 по 1946 года их было выпущено более 40 тысяч единиц. Более надежный, чем большинство немецких танков, **Sherman** был все же не лишен недостатков. Большая высота танка, тонкая броня и не слишком мощная пушка делали его легкой добычей противотанковых орудий или ракет. Единоборства M4 с немецкими танками Тигр или Пантера обычно заканчивались плачевно для танков американских войск из-за разницы в калибре пушек и толщины брони. Анализируя множество подобных случаев, американская печать даже называла свои танки "**Ronson**", подобно известным легким сигаретам, из-за очень большой вероятности возгорания при попадании в них вражеских снарядов. Сначала эта особенность приписывалась двигателю танка, работающему на бензине в отличие от немецких танков, использующих дизельное топливо. Основной же причиной большинства случаев возгорания танков был, как выяснилось, боекомплект, детонирующий даже при небольших попаданиях вражеских снарядов. Для борьбы с более мощными и защищенными танками немецких войск необходимо было разработать боевую машину, лишенную недостатков модели **M4**.

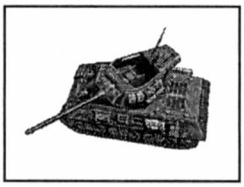
Средний танк M4A3 Sherman, калибр орудия 76,2 мм либо 105 мм, вес 32285 кг, максимальная скорость 47 км/ч, толщина брони от 38 до 63,5 мм.

Американский танк **M4A3 Sherman** был гораздо лучшим вариантом, чем исходный **M4A1**. Кроме того, что на этом танке толщина брони была существенно увеличена, замене подверглась маломощная пушка. На большинстве производимых танков **M4A3** теперь устанавливалась более дальнобойная трехдюймовая пушка, способная пробить броню многих немецких машин. Часть танков снабжалась 105-ти миллиметровыми гаубицами. В таком варианте танк **Sherman** мог успешно бороться с немецкими войсками вплоть до самой победы в войне.

Самоходное орудие M10, калибр 76,2 мм, вес 29938 кг, максимальная скорость 48 км/ч, толщина брони от 12 до 37 мм.

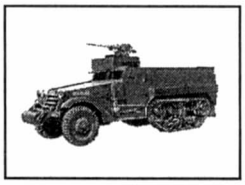
Самоходное противотанковое орудие **M10** стало еще одной модификацией боевого оружия, использующего шасси танка **Sherman** моделей **M4A2** и **M4A3**. Принципиальных отличий от основного варианта было несколько: во-первых, в новой версии у машины срезалась верхняя часть башни для уменьшения общей высоты, во-вторых, на укрепление корпуса шла более легкая броня, что сильно повышало маневренность орудия. Кроме этого, нововведением стало использование зенитной пушки калибра 76,2 мм в открытой башне в качестве противотанкового оружия. Начиная с июня 1942 года по декабрь 1943 года было выпущено 7000 самоходных

орудий. При использовании в военных действиях в Нормандии они зарекомендовали себя с лучшей стороны.



Самоходное орудие M36, калибр 90 мм, вес 28120 кг, максимальная скорость 48 км/ч, толщина брони от 12 до 50 мм.

Самоходное орудие **M36** было самым мощным противотанковым оружием Второй Мировой войны. Высокоскорострельная зенитная пушка 90-го калибра превышала по многим характеристикам соответствующее вооружение немцев, прежде всего 88-миллиметровую противотанковую пушку. Варианты установки орудия на шасси танка **M4A3 Sherman** отличались модификацией башни, которая в одном случае была полностью открыта (модель **M36B2**), а в другом не слишком отличалось от прототипа (модель **M36**).



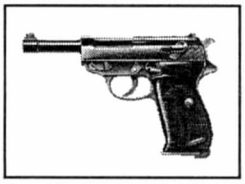
Полугусеничный вездеход M3A1, вес 6660 кг, максимальная скорость 74 км/ч, толщина брони 6 мм, вооружение различное.

В течение Второй Мировой войны американцы использовали целый ряд различных модификаций вездеходов. Эти наполовину танки, наполовину грузовики использовались как для транспортировки пехоты, так и в качестве носителей различного артвооружения. Наибольшее распространение получили модели **M2** и **M3**. Вездеход **M3** (**M3A1**) был снабжен двигателем мощностью 147 лошадиных сил и мог перевозить 13 солдат, не считая оружия. На платформу чаще всего устанавливались крупнокалиберные пулеметы, минометы, противотанковые орудия или другое вооружение.

Джип, вес 1090 кг, максимальная скорость 105 км/ч, двигатель объемом 2200 куб.см мощностью 72 лошадиные силы.

Производимый изначально только для американских вооруженных сил в 1940 году, джип получил свое название, вероятно, от аббревиатуры **GP**, обозначавшей универсальную машину. Небольшой и подвижный, но надежно собранный и сравнительно мощный, этот всеприводной колесный модуль очень быстро завоевал признание военных частей всех союзнических войск. Практически вездеходный джип мог перевозить до полутонны различных грузов, а его защита обеспечивалась установленным на раме крупнокалиберным пулеметом. Начиная с июля 1941 года и до конца 1945 года было выпущено свыше 650 тысяч джипов.

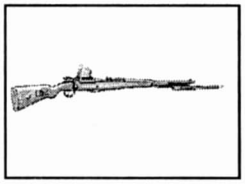
Оружие немецкой армии



Вальтер (Walther P38), полуавтоматический пистолет 35-го калибра (9 мм) с восьмизарядным магазином, скорость пули на дульном срезе 350 м/с, общая длина 21,3 см, вес 0,96 кг, эффективная дальность стрельбы 30 м.

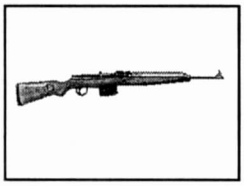
Полуавтоматический пистолет Вальтер **P38** принят на вооружение немецких войск в 1939 году как стандартное личное оружие. Он заменил использовавшийся до этого пистолет Люгер **P08**, разработанный еще в кон-

це прошлого столетия. Основные достоинства новой модели заключались в более технологически простом и дешевом процессе производства, а также в увеличении требований к удобству использования и безопасности оружия для его владельца. К концу Второй Мировой войны было произведено более миллиона единиц пистолетов Вальтер. Модифицированная модель этого оружия (облегченный вариант **P1**) оставалась на вооружении в немецких войсках до 1980 года.



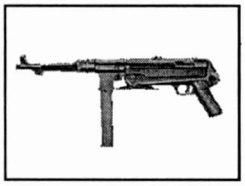
Винтовка Mauser Gewehr 98, модель 1898 года с ручным затвором и пятизарядной обоймой, 31-го калибра (7,92 мм), скорость пули на дульном срезе 745 м/с, общая длина 111 см, вес 3,9 кг, эффективная дальность стрельбы 550 м.

Эта винтовка, сделанная еще в прошлом веке, стала основой всех моделей стрелкового оружия с ручным затвором, включая и американскую **Springfield** образца 1903 года. Обойма из пяти патронов калибра 7,92 миллиметров до сих пор используется в немецкой армии. Сама винтовка была настолько надежной, что пережила две Мировые войны практически без изменений. Из многочисленных версий специализированного оружия, разработанного на основе этой винтовки, наибольшее распространение получил карабин **Kar 98**. Он был короче своего прототипа почти на 15 сантиметров и использовался большинством пехотных подразделений немецких войск.



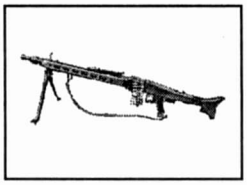
Винтовка Gewehr 43, полуавтоматического типа, 31-го калибра (7,92 мм), с двумя пятизарядными обоймами, скорость пули на дульном срезе 745 м/с, общая длина 114,3 см, вес 4,55 кг, эффективная дальность стрельбы 550 м.

Немецкие войска могли похвастаться наличием лучших разработок оружия практически любого типа, но вот среди полуавтоматических винтовок модели, способной сравниться с американской **Garand M1**, не было. Только в 1943 году на основе уже имеющейся **Carl Walther G41**, была создана новая винтовка **Gewehr 43**. Как ни странно, эта модель все еще была далека от совершенства. Сложность механизма и большая масса, а также малая надежность этой винтовки не позволили ей вытеснить уже зарекомендовавшее себя оружие пехоты, карабин **Mauser Kar 98**.



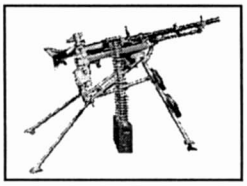
Автоматический пистолет MP40, 35-го калибра (9 мм), с 32-зарядным магазином, скорость пули на дульном срезе 380 м/с, общая длина 83,2 см, вес 3,97 кг, скорострельность 500 выстрелов в минуту, эффективная дальность стрельбы 100 м.

Автоматический пистолет **MP40** представлял собой новую модификацию предвоенного **MP38**, приспособленную к условиям массового производства. В течение войны было изготовлено более миллиона единиц этого оружия. Складной металлический ствол позволял упрощать перевозку в условиях недостатка места, отличные боевые характеристики вызывали восхищенные отзывы даже у врагов немецкой армии. Часто встречающееся ходовое название **MP40** "Шмайссер" на самом деле неверно — инженер Хьюго Шмайссер, разработавший автомат **Bergmann MP18**, не входил в число создателей **MP40** или **MP38**.



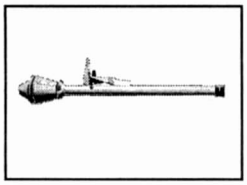
Пулемет MG42, автоматического типа, 31-го калибра (7,92 мм), с 50-зарядной лентой, скорость пули на дульном срезе 755 м/с, общая длина 121,9 см, вес 11,5 кг, скорострельность 1200 выстрелов в минуту, эффективная дальность стрельбы 1000 м.

Этот пулемет был одним из лучших представителей оружия своего класса. Его многочисленные варианты распространены по сегодняшний день. Высокая скорострельность пулемета была его основным плюсом. Даже звук стреляющего оружия, похожий на звук, возникающий при резании плотной парусины, неплохо действовал на солдат врага, уже встречавшихся когда-либо с ним в бою. **MG42** хорошо подходил для запуска в массовое производство, так как основные детали делались операциями прессования или штамповки. Универсальность пулемета пригодилась в использовании его в качестве зенитного оружия, хотя на танки он не ставился из-за больших габаритов кожуха ствола. В качестве оружия нападения применялся вариант пулемета с дисковым барабаном, вмещающим 75 патронов. Исходная модель пулемета была настолько удачна, что первые конструктивные изменения были введены только в 1950 году. Новый вариант, получивший наименование **MG3**, все еще используется в вооружении армии Германии, а также армий некоторых других стран.



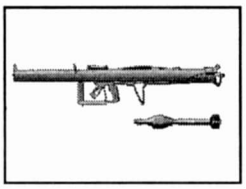
Пулемет MG34, автоматического типа, 31-го калибра (7,92 мм), с 50-зарядной лентой или 75-зарядным барабаном, скорость пули на дульном срезе 762 м/с, общая длина 121,9 см, вес 12,1 кг, скорострельность 900 выстрелов в минуту, эффективная дальность стрельбы 1000 м.

Пулемет **MG34** был первым представителем универсального автоматического оружия, подходящего для вооружения пехоты или любых машин. Главным недостатком MG34 была сложность изготовления и ненадежность использования при попадании пыли или песка в механизм. В течение Второй Мировой войны этот пулемет был почти полностью заменен более приемлемым **MG42**, исключая вариант установки оружия на танки или вездеходы.



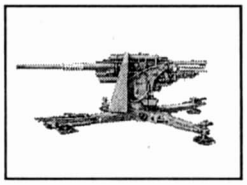
Panzerfaust 100, ручной гранатомет, калибр 44 мм, общая длина 104 см, эффективная дальность стрельбы 80 м.

Подобно американской базуке, немецкий **Panzerfaust** ("танковый кулак") был достаточно простым устройством, позволяющим стрелять тяжелыми гранатами на большие расстояния. В течение войны было разработано несколько моделей, последней из которых стала **Panzerfaust 100**. Все модели представляли собой полую стальную трубку, содержащую заряд взрывчатого вещества. В отличие от базуки, граната в этом оружии посылалась к цели без вмешательства электричества простым воспламенением пускового заряда. После выстрела полет гранаты выравнивался стальными крыльями-стабилизаторами, но даже при таком использовании оружия дальность стрельбы ранних моделей не превышала 30 метров. Дальнейшие разработки привели к увеличению этого необходимого параметра, и скоро гранаты могли запускаться уже на расстояния свыше ста метров. После этого гранатометы стали считаться весьма серьезным оружием, применение которого часто оборачивалось гибелью вражеских танков.



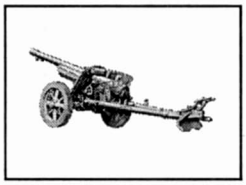
Panzerschreck, ручная ракетно-пусковая установка, калибр 88 мм, общая длина 163,8 см, вес 9,3 кг, толщина пробиваемой брони 230 мм, эффективная дальность стрельбы 120 м.

Немецкий вариант ручной пусковой установки **Panzerschreck** ("танковый террор") был более мощным оружием, чем более распространенный **Panzerfaust**. Вместо запуска противотанковой гранаты взрывом пускового заряда в этом оружии использовался электрический механизм запуска, подобный механизму американской базуки. Благодаря тому, что ракета начинала движение с задней стороны ствола, общая точность и дальность стрельбы несколько повышались. Кроме этого, вес заряда противотанковой ракеты был увеличен до 3,2 кг.



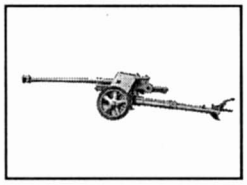
Противотанковая пушка Pak 43, калибр 88 мм, скорость снаряда на дульном срезе до 1130 м/с, вес 3636 кг, длина ствола 6,58 м, толщина пробиваемой брони при выстреле прямой наводкой с расстояния 100 метров 206 мм.

Наиболее известным и самым страшным противотанковым оружием немецких войск была пушка **Pak 43**. Принятая на вооружение в 1934 году как мобильное зенитное орудие, эта модель очень скоро была признана прекрасным средством борьбы с сухопутными целями. Начальная скорость снаряда при стрельбе из этого оружия достигала 1130 метров в секунду. Несложно представить, что происходило с целью, если в нее попадал такой бронебойный снаряд, весивший около десятка килограммов. Кроме собственно полевых противотанковых орудий, пушка **Pak 43** часто устанавливалась на танки **Tiger** и самоходные установки **Jagdpanther**.



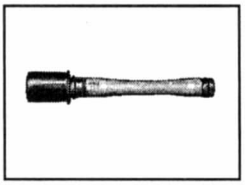
Противотанковая пушка Pak 38, калибр 50 мм, скорость снаряда на дульном срезе 550-1200 м/с, вес 916 кг, длина ствола 3,17 м, толщина пробиваемой брони при выстреле прямой наводкой с расстояния 100 метров 159 мм.

Немецкая противотанковая пушка **Pak 38**, принятая на вооружение в 1941 году, продолжила вечное соревнование брони и снаряда, заменив устаревшую противотанковую пушку 37-го калибра. Характерной особенностью **Pak 38** стал орудийный щит, сделанный из двух четырехмиллиметровых стальных пластин, установленных с промежутком в 2,5 сантиметра, повышающий шансы оружия и расчета уцелеть в бою. Основной тип применяемых снарядов — бронебойные и фугасные.



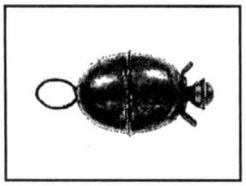
Противотанковая пушка Pak 40, калибр 75 мм, скорость снаряда на дульном срезе 450-990 м/с, вес 1425 кг, длина ствола 3,45 м, толщина пробиваемой брони при выстреле прямой наводкой с расстояния 100 метров 174 мм.

Немецкая противотанковая пушка **Pak 40**, принятая на вооружение в 1942 году, была одним из вариантов крупнокалиберных орудий, более эффективно борющихся с техникой врага. Частично **Pak 40** заменила модель пушки 75-го калибра, разработанную во Франции еще в конце прошлого века, но все еще не сдающую позиции, также находящуюся на вооружении немецких войск.



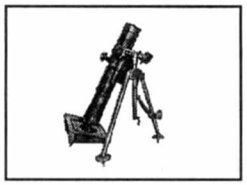
Ручная граната Stielhandgranate 24, общий вес 0,61 кг, вес заряда 0,17 кг, общая длина 355,6 мм, радиус поражения 30 м.

Точно так же, как и другие виды оружия, ручные гранаты в вооружении немецких войск были представлены различными моделями. Наибольшее распространение, однако, получила ручная граната **Stiel 24**. Эта модель неплохо зарекомендовала себя в Первой Мировой войне, поэтому подвергшись в послевоенный период различным небольшим улучшениям, она продолжала оставаться на вооружении армии. Граната представляла собой длинную палку с тонким металлическим контейнером на конце, заполненным тротилом. После вытаскивания предохранителя происходила активизация запала, и через четыре-пять секунд задержки гремел взрыв. Эта граната использовалась как в оборонительных, так и в наступательных действиях.



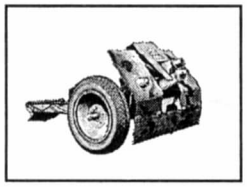
Ручная граната Eihandgranate 39, общий вес 0,23 кг, вес заряда 0,115 кг, общая длина 134,6 мм, радиус поражения 20 м.

Модель **Ei39** была менее распространенным вариантом ручной гранаты в немецкой армии. Точно так же, как и **Stiel 24**, эта граната использовала в качестве взрывчатого вещества тротил, а ее корпус изготовлялся из тонкой стали. Задержка до взрыва составляла около пяти секунд.



Миномет SG34, калибр 81,4 мм, общая длина 123 см, вес 56,4 кг, эффективная дальность стрельбы 2400 м.

В начале Второй Мировой войны на вооружении немецких войск состояла одна модель миномета калибра 81,4 мм. Для создания такого же мощного, но более мобильного оружия она была модифицирована ближе к середине 1942 года в модель **KG42**, имеющую сходные по мощности характеристики, но почти в два раза меньший вес и, соответственно, меньшую дальность стрельбы. Оба миномета прекрасно действовали в качестве артподдержки в оборонительных и наступательных действиях и широко применялись во время боев в Нормандии.



Легкая пушка IG18, калибр 75 мм, скорость снаряда на дульном срезе 221 м/с, вес 400 кг, длина ствола 883 мм, эффективная дальность стрельбы 3560 м, толщина пробиваемой брони при выстреле прямой наводкой с расстояния 100 метров 96 мм.

Эта пушка, разработанная в 1918 году, применялась в основном как противопехотное оружие, стреляя фугасными и осколочными снарядами. Новые разработки в области легкой артиллерии стали появляться в немецких войсках с 1938 года, но полностью вытеснить им заслуженную полевую пушку не удалось до конца войны.

Средний танк Panzer III, калибр орудия 50 мм, вес 19800 кг, максимальная скорость 40 км/ч, толщина брони от 12 до 50 мм.

Немецкий средний танк **Panzer III**, производимый с 1936 по 1943 года, был первичной моделью танка в начале войны. Основным вооружением самых ранних модификаций была пушка 37-го калибра, которая в даль-

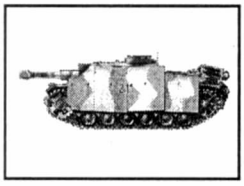
нейшем была заменена на орудие 50-го или 75-го калибра. По причине возросших требований к танкам, толщина брони также увеличивается с 30 до 50 миллиметров. Уже после того, как эти танки были заменены более мощными тяжелыми машинами, шасси **Panzer III** с успехом использовались для комплектации различных самоходных орудий или целого ряда специализированных машин, таких как огнеметные установки, машины техобслуживания и даже плавающие танки, которые планировалось использовать для вторжения в Англию через Ла-Манш.

Средний танк Panzer IV, калибр орудия 75 мм, вес 25000 кг, максимальная скорость 38 км/ч, толщина брони от 8 до 80 мм.

Немецкий средний танк **Panzer IV**, принятый на вооружение в 1937 году, производился более продолжительное время и в большем количестве различных вариантов, нежели другие танки. Производство этого танка не прекращалось до самого 1945 года. Ранние модели вооружались коротствольной пушкой 75-го калибра, более поздние — длинноствольной. На шасси этого танка также было установлено множество самоходных орудий и специализированных машин. Несмотря на то, что последующие модели танков превосходили его по каким-то параметрам, танк **Panzer IV** все же внес основной вклад в успехи немецких войск во Второй Мировой войне.

Штурмовое орудие StuG IIIG, калибр 75 мм, вес 23900 кг, максимальная скорость 40 км/ч, толщина брони от 11 до 50 мм.

Штурмовое орудие **StuG IIIG** разработано в 1940 году для обеспечения огневой поддержки пехотных подразделений. Эта машина представляла собой модификацию известного танка **Pazner III** с большей толщиной брони и более низким профилем. Благодаря этим качествам машина делалась более защищенной от снарядов артиллерии противника. Использовать **StuG IIIG** против танков мешало ограничение обзора, являющееся следствием приобретенных достоинств.



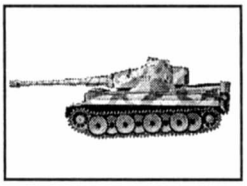
Штурмовое орудие StuH 42, калибр 105 мм, вес 23900 кг, максимальная скорость 40 км/ч, толщина брони от 11 до 50 мм.

Эта машина, подобно своей предшественнице **StuG IIIG**, базировалась на шасси танка **Panzer III**, хотя калибр основного орудия был выше. Так же как и большинство штурмовых орудий, оно имело небольшую высоту и тяжелую броню, превосходя танки противника мощью оружия, но имело ограниченную маневренность из-за неповорачивающейся башни. Поздние варианты машины предполагали установку еще более серьезного вооружения, вроде 150-миллиметровой гаубицы.

Средний танк Panzer V, калибр орудия 75 мм, вес 45500 кг, максимальная скорость 46 км/ч, толщина брони от 30 до 110 мм.

Немецкий средний танк **Panzer V** был, вероятно, наилучшим вариантом этого вида машин, разработанным в течение Второй Мировой войны. Он поступил в войска только в 1943 году и был ответом на советский средний танк **T-34**. По всем параметрам немецкий танк был лучше своего вероятного противника, точно так же он превосходил американский **Sherman**. На открытых пло-

щадях, в равной дуэли, шансов на победу у американского танка было в десять раз меньше, однако, используя различные тактические приемы, танковые части союзников вполне могли противостоять напору тяжелых немецких машин, что и было продемонстрировано в Нормандии.

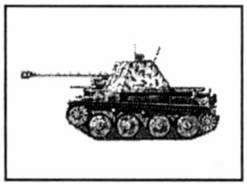


Тяжелый танк Tiger I, калибр орудия 88 мм, вес 57000 кг, максимальная скорость 37 км/ч, толщина брони от 25 до 100 мм.

Принятый на вооружение в 1942 году, тяжелый танк Тигр был более мощным и тяжело бронированным, чем все предшествующие варианты. Основные недостатки были следствием этой гигантомании — у танка была слабая маневренность, недостаточно высокая скорость и большой расход горючего. Однако в простых наступательных действиях, не предъявляющих высоких требований к маневренности, Тигр смотрелся очень впечатляюще. Только появление в американской армии противотанкового орудия **M36** смогло поставить серьезную преграду могуществу этой машины.

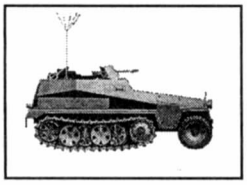
Самоходное орудие Jagdpanther, калибр 88 мм, вес 46000 кг, максимальная скорость 46 км/ч, толщина брони от 25 до 100 мм.

Самоходное противотанковое орудие **Jagdpanther** был введен в состав немецких вооруженных сил как раз во время вторжения американских войск в Нормандию в середине 1944 года. На шасси танка **Panzer V** была установлена самая мощная противотанковая пушка **Pak 43**. **Jagdpanther** мог передвигаться практически по любой пересеченной местности и уничтожать танки врага с расстояния более тысячи метров, сам при этом оставаясь вне зоны досягаемости их орудий. Эти немалые достоинства, однако, часто оставались без применения в холмистой местности Нормандии, где большая мобильность машин и умение использовать капризы рельефа пригождалось больше, нежели мощь стволов и толщина брони.



Самоходное орудие Marder III, калибр 76,2 мм, вес 9700 кг, максимальная скорость 42 км/ч, толщина брони от 10 до 50 мм.

Marder III был одним из вариантов самоходных орудий, базировавшихся на шасси легкого танка **Czech LT-38**. Его пушка была своеобразной адаптацией варианта советской пушки **ФК296**, захваченной немцами, к снарядам противотанкового орудия **Pak 40**. Разработка этих машин производилась в 1942 году, и изначально они применялись в военных действиях в Северной Африке.



Полугусеничный вездеход SdKfz 250, вес 5909 кг, максимальная скорость 74 км/ч, толщина брони от 6 до 10 мм, вооружение: пулемет **MG34**.

Вездеход **SdKfz 250** был легко бронированным транспортом, базировавшемся на переднеприводном шасси **SdKfz 10**. Эта модель отличалась низким профилем и наклонным расположением брони. Вездеход мог перевозить группу из восьми пехотинцев, а мог использоваться для перевозки боеприпасов и оборудования.

Вездеход SdKfz 231, вес 7590 кг, максимальная скорость 32 км/ч, толщина брони от 8 до 18 мм, вооружение: пушка **Pak 38** и пулемет **MG34**.

Тяжелый колесный броневик производился с 1937 года по 1942 год. Экипаж из четырех человек обслуживал противотанковое орудие и пулемет, установленный на вращающейся башне. Многочисленные варианты броневика использовались как средства транспортировки, а также для огневой поддержки пехоты. В поздних версиях машины устанавливалась радиосвязь и дополнительное вооружение.

Автомобиль Kubelwagen, вес 986 кг, максимальная скорость 80 км/ч, 4-цилиндровый двигатель объемом 1131 куб.см, мощностью 25 лошадиные силы.

Разработка фирмы Фольксваген, простой и надежный автомобиль был немецким аналогом американского джипа. Эта четырехместная машина брала за основу гражданскую модель 1930 года, оснащенную необходимым оборудованием для ведения боевых действий. В качестве оружия защиты и нападения на автомобиль обычно устанавливался пулемет **MG42**, достаточно часто эта машина становилась также специализированным транспортным средством, для обслуживания войск связи или санитарных частей.

Полное описание игры

Тренировочный курс молодого командира (Boot Camp)

Как бы вы ни хотели сразу же после установки игры броситься в бой, делать этого опрометчивого шага не следует. Глупый компьютер обычно не очень-то разбирается в уровне подготовленности противника, и поэтому запросто может разгромить вашу армию под судорожное дерганье мыши и несдержанные возгласы протеста. Зачем же доставлять эту нечаянную радость машинному интеллекту? Человечество и так уже порядком сдало позиции бездушным компьютерам во многих областях деятельности, начиная от управления электростанциями и заканчивая игрой в шахматы. Теоретический потенциал у вас есть, поэтому все, что вам необходимо — это небольшой практический курс тренировок, способствующий освоению различных действий. И после этого пусть только попробует какая-нибудь железяка предъявить претензии на первенство в великом искусстве войны.

Сами тренировочные упражнения на редкость просты и незамысловаты. Если вы привыкли усваивать все с полуслова, то, возможно, вам и не придется проходить их до конца. Реализовать возможность выхода из какого-либо упражнения можно выбором команды **Abort Battle** из падающего подменю **Game** основного меню. Если же вы привыкли доводить все дела до логического завершения, то старайтесь не щелкать лишний раз кнопкой мыши (да и всем остальным) по сменяющим друг друга окошкам с полезными подсказками. Обычно они содержат небольшие задания и рекомендации по выполнению этих заданий. Пустой экран говорит лишь о том, что от вас ожидают каких-то действий (тех самых, что были обрисованы в окошке-подсказке, но пропущены мимо ушей и глаз), и если вы не знаете, что дальше предпринять, не бойтесь

сделать что-то не так — при несовпадении ваших действий с ожидаемыми машина просто поправит вас и выведет окно текстовой информации вторично. Итак, переходите в меню игровых настроек **Command**, нажимайте указателем мыши на кнопку **Boot Camp** и выбирайте один из пяти возможных вариантов тренировочных упражнений.

Быстрое введение в игру (Quick Tour of Close Combat)

После радушного приветствия и пожелания успеха вам будет предложено краткое содержание предстоящих учений. Поскольку теоретически вы уже подкованы неплохо, никаких проблем с выполнением заданий возникнуть не должно. Для начала вам предлагается освоить управление модулями с помощью основных приказов индивидуального характера. Естественно, для выполнения задания вам нужно хоть какое-то количество подчиненных, найти которых поможет большая серая стрелка на боевой панели. Различив орлиным глазом незаметную солдатскую фигурку, гуляющую в окрестностях ориентира, постарайтесь отметить ее щелчком левой кнопки мыши. При удачном стечении обстоятельств группа солдат будет активизирована, то есть отмечена рамочками, отражена на панели Состава подразделений и готова к выполнению самых безумных приказов. Желтым кружком в этой группе отмечается командир подразделения, именно ему вы будете сообщать все подробности приказаний, вроде конечной точки маршрута или координат цели. После активизации группы вы можете потренироваться в командовании различных приказов. Задания не отличаются оригинальностью и сводятся к элементарным перемещениям солдат в точку, указанную большой серой стрелкой, или к направлению стрельбы в область той же серой стрелки. При всем желании выбрать неподходящий приказ вам не удастся, так как в списке приказов активной специально будет сделана только одна строчка. Обратите внимание на появление текстовых сообщений на соответствующей панели после выполнения солдатами приказов, в нормальном бою за такими вещами иногда просто не успеваешь следить. После успешного выполнения всех тренировочных действий и завершения первой части учебного курса вы можете пройти ее вторично, уже не страшась ничего неизведанного, для того чтобы закрепить приобретенные навыки командования подчиненными войсками.

Обзор территории (Viewing Terrain)

Когда вы начинаете военную кампанию, вы немедленно переноситесь, хотя бы только и в игре, на территорию Франции в окрестности города Сен-Ло. Поскольку вы являетесь главнокомандующим, то в любое время сражения в вашем распоряжении имеется полная карта боя с изображением всех ваших войск. В ходе этого упражнения вы изучите способы визуального контроля за событиями в разных местах карты и познакомитесь с различными видами территории. От того, насколько хорошо вы используете достоинства различных участков местности, во многом будет зависеть судьба ваших войск и, в конечном итоге, всей боевой кампании. Почти каждый элемент поля боя может применяться для проведения эффективных маневров различных объектов в игре. Так, например, дороги обеспечивают большую скорость передвижения, но войска на них почти всегда открыты для обстрела врага. Поля или луга обеспечивают очень небольшую защиту для машин, но зато пехота может достаточно успешно прятаться в высокой траве. Ручьи, в отличие от глубоких водоемов, не являются непреодолимой преградой для солдат и автомобилей, и даже могут служить защитой отдельным бойцам. Заросли кустарника прекрасно подходят для устраивания засад, а участки живой изгороди и каменной ограды — для защиты от вражеского огня. Лучшими защитными объектами, без сомнения, являются здания, осо-

бенно каменные. Точно так же можно найти массу примеров применения других видов укрытий и различных участков территории, элементарное соображение и жизненный опыт должны подсказать вам немало способов их эффективного использования.

Перед началом битвы все самые важные стратегические точки отмечены на карте маленькими флагами, показывающими принадлежность территории к владениям одной из воюющих сторон. Проводя наступательные действия, вы можете захватывать эти территории, что будет отражено в изменении флага и в начислении определенного количества очков на ваш счет при подведении итогов сражения. Боевые подразделения пехоты и техники перед боем обычно располагаются группами на ранее завоеванных территориях. Вы можете менять их расположение в пределах этих территорий, перетаскивая активизированные подразделения на новое место, удерживая левую кнопку мыши нажатой. Также перед началом боя полезно просмотреть карту местности, сдвигая указатель мыши к границам экрана. Для тренировки вам будет предложено проделать все подобные действия в этом упражнении.

В качестве приложения к материалу вам может весьма пригодиться сводная таблица характеристик различных видов территории, представленная ниже.

Вид территории или препятствия	Высота	Степень укрытия	Визуальное препятствие	Защита от пуль	Защита от взрыва	Перемещение солдат	Перемещение машин	Перемещение вездеходов	Перемещение танков
Грунт (Dirt)	плоскость	минимальная	незначительное	очень слабая	средняя	очень быстрое	очень быстрое	очень быстрое	очень быстрое
Трава (Grass)	плоскость	низкая	незначительное	очень слабая	слабая	быстрое	быстрое	быстрое	быстрое
Поле/луг (Wheat/Tall Grass)	небольшая	средняя	среднее	очень слабая	средняя	среднее	среднее	быстрое	быстрое
Грязь (Mud)	плоскость	минимальная	незначительное	очень слабая	средняя	медленное	очень медленное	очень медленное	медленное
Болото (Marsh)	плоскость	низкая	слабое	очень слабая	средняя	медленное	очень медленное	очень медленное	очень медленное
Озеро (Deep Water)	плоскость	минимальная	отсутствует	отсутствует	очень хорошая	невозможно	невозможно	невозможно	невозможно
Ручей (Stream)	плоскость	средняя	незначительное	хорошая	отличная	медленное	очень медленное	очень медленное	очень медленное
Овраг (Gully)	плоскость	средняя	незначительное	хорошая	очень хорошая	очень медленное	очень медленное	медленное	медленное
Лес (Woods)	большая	средняя	очень хорошее	слабая	очень слабая	среднее	среднее	среднее	среднее
Кустарник (Bush)	небольшая	средняя	очень хорошее	слабая	слабая	среднее	среднее	среднее	среднее
Сад (Orchard)	большая	хорошая	полная блокировка	очень хорошая	очень слабая	невозможно	невозможно	очень медленное	очень медленное
Пашня (Plowed Dirt)	плоскость	минимальная	незначительное	очень слабая	слабая	среднее	среднее	среднее	быстрое
Лесопосадки (Bocage)	большая	очень хорошая	полная блокировка	отличная	слабая	среднее	невозможно	невозможно	очень медленное
Живая изгородь (Hedge Fence)	небольшая	хорошая	полная блокировка	слабая	слабая	среднее	медленное	медленное	среднее
Каменная ограда (Stone Fence)	небольшая	хорошая	полная блокировка	очень хорошая	слабая	среднее	очень медленное	медленное	среднее
Грунтовая дорога (Dirt Road)	плоскость	минимальная	отсутствует	очень слабая	слабая	быстрое	очень быстрое	очень быстрое	очень быстрое
Мощеная дорога (Paved Road)	плоскость	минимальная	отсутствует	отсутствует	слабая	быстрое	очень быстрое	очень быстрое	очень быстрое
Мост (Bridge)	плоскость	минимальная	среднее	отсутствует	слабая	быстрое	очень быстрое	очень быстрое	очень быстрое
Ворота/проход (Gate/Breach)	небольшая	хорошая	полная блокировка	слабая	слабая	среднее	медленное	медленное	среднее
Мертвые животные (Dead Animals)	различная	хорошая	полная блокировка	средняя	слабая	медленное	быстрое	быстрое	быстрое
Колючая проволока (Barbed Wire)	плоскость	минимальная	незначительное	слабая	слабая	очень медленное	медленное	среднее	среднее
Траншея (Rifle Trench)	плоскость	хорошая	незначительное	очень хорошая	очень хорошая	среднее	невозможно	невозможно	среднее
Окоп (Foxhole)	плоскость	хорошая	незначительное	очень хорошая	очень хорошая	среднее	медленное	среднее	быстрое

Вид территории или препятствия	Высота	Степень укрытия	Визуальное препятствие	Защита от пуль	Защита от взрыва	Перемещение солдат	Перемещение машин	Перемещение вездеходов	Перемещение танков
Блиндаж (Fortified Foxhole)	плоскость	очень хорошая	незначительное	отличная	очень хорошая	среднее	медленное	среднее	быстрое
Укрепление (Bocage Rifle Pit)	большая	очень хорошая	полная блокировка	отличная	очень хорошая	среднее	невозможно	невозможно	очень медленное
Усиленное укрепление (Fortified Bocage Rifle Pit)	большая	очень хорошая	полная блокировка	очень хорошая	очень хорошая	среднее	невозможно	невозможно	очень медленное
Воронка (Shellhole)	плоскость	средняя	незначительное	очень хорошая	хорошая	среднее	среднее	среднее	быстрое
Деревянные заграждения (Wooden Barrier)	небольшая	хорошая	полная блокировка	средняя	слабая	медленное	невозможно	очень медленное	медленное
Разрушенные дерев. заграждения (Wood Rubble)	средняя	очень хорошая	полная блокировка	средняя	слабая	медленное	невозможно	очень медленное	медленное
Каменные заграждения (Stone Barrier)	небольшая	хорошая	полная блокировка	очень хорошая	слабая	медленное	невозможно	невозможно	невозможно
Разрушенные камен. заграждения (Stone Rubble)	средняя	очень хорошая	полная блокировка	очень хорошая	средняя	медленное	невозможно	невозможно	очень медленное
Металлические заграждения (Metal Barrier)	небольшая	хорошая	полная блокировка	очень хорошая	слабая	медленное	невозможно	невозможно	невозможно
Помещения (Building Interior)	плоскость	слабая	среднее	очень слабая	слабая	быстрое	невозможно	невозможно	невозможно
Стена здания (Building Wall)	большая	очень хорошая	полная блокировка	очень хорошая	средняя	невозможно	невозможно	невозможно	невозможно
Дверь (Door)	большая	очень хорошая	полная блокировка	очень хорошая	слабая	среднее	невозможно	невозможно	невозможно
Укрепленная дверь (Fortified Door)	большая	очень хорошая	полная блокировка	отличная	слабая	медленное	невозможно	невозможно	невозможно
Окно (Window)	большая	очень хорошая	полная блокировка	очень хорошая	слабая	очень медленное	невозможно	невозможно	невозможно
Укрепленное окно (Fortified Window)	большая	максимальная	полная блокировка	отличная	слабая	невозможно	невозможно	невозможно	невозможно
Бункер (Bunker Interior)	плоскость	средняя	среднее	слабая	слабая	быстрое	невозможно	невозможно	невозможно
Стена бункера (Bunker Wall)	большая	максимальная	полная блокировка	отличная	слабая	невозможно	невозможно	невозможно	невозможно

Информационные панели и кнопки управления (Monitors and the Toolbar)

Как всесторонне развитый стратег, вы, вполне естественно, желали бы использовать в боевых действиях своих войск как можно больше разумных тактических ходов и решений. Для выполнения такой важной задачи вам необходимо хорошо разбираться в лавинах информации, предоставленной на дополнительных панелях в нижней части экрана, а также в столбце справа от боевой панели. В курсе теоретической подготовки ваше внимание уже заострялось на важности таких понятий, как боевой дух войска и моральное состояние отдельных солдат. Человеческий фактор и психологический аспект в войне — очень важная часть игры Close Combat. Часто во время сражения вы сможете наблюдать, как некоторые бойцы абсолютно не повинуются вашим приказаниям, а пытаются осуществить какие-то свои сокровенные планы. Такое поведение зависит от их личных качеств, физического и психологического состояния и полученных стрессов. Небольшое удовольствие бегать по приказу какого-то умного человека под вражеским огнем с пятнадцатикилограммовым пулеметом, не так ли? Тут уж не до выполнения приказов, — люди думают, как бы им до следующего рассвета дожить. Вообще, неплохо бы вам усвоить, наконец, элементарные истины этого страшного мира. Маленькие нарисованные солдаты не играют в войну — они воюют! Никто, однако, не говорит о жалости и сантиментах, просто старайтесь относиться к своим полководческим обязанностям ответственно. Тогда, кстати, и боевые действия пойдут успеш-

нее, и на всякие информационные панели меньше внимания придется обращать. Пока же пройдитесь еще раз по всем основным разделам игрового экрана, посвященным кнопкам общего управления войсками и дополнительным панелям, и потренируйтесь разбираться в информации, представленной на панелях подразделений и состава подразделений. В ходе боя бывает полезно пересмотреть список имеющихся боевых групп, для того, чтобы выяснить их текущие занятия (вдруг бездельничают?), а также понять, с каких сторон атакуют ту или иную группу враги. За подобную информацию отвечает крайний правый столбец панели подразделений, на котором располагается графическая диаграмма "ромашкового" типа. Красные "лепестки" означают небольшие неприятности для подразделения именно с этой стороны. На панели состава подразделений наиболее важной можно считать информацию, касающуюся самочувствия отдельных героев жарких боев, их вооружения и наличия боеприпасов. В обычном сражении учитывайте эти моменты при формировании ударных штурмовых частей.

Использование пехотных подразделений (Infantry Tactics)

Если в предыдущих учебных заданиях вы в основном становились жертвами чересчур длинных лекций обзорного плана, то в этом упражнении все просто. Без всяких преувеличений можно сказать, что это настоящее тренировочное задание. Основные темы предстоящего упражнения: защита и обходные маневры пехоты, а также способы создания засад. Даже по одному только перечислению действий вы наверняка почувствовали, насколько коварны могут быть маневры пехотных групп. До того как двигать солдат в каком-либо направлении, посмотрите внимательно, нет ли где места, подходящего для вражеской засады? Лучше потратить пару обойм на профилактику, чем собирать потом по запчастям своих воинов. В качестве первого творческого задания вам как раз предстоит пристрелить дружным залпом незадачливого пехотинца врага, притаившегося в дверном проеме деревянного здания, на который указывает большая серая стрелка. Стрелять может только одна боевая группа, также отмеченная стрелкой. После того, как враг понес первые потери, для вас настанет время развития преимущества. Не забывайте о том, что осуществлять переброску войск необходимо под постоянным прикрытием. Пока вторая группа пехоты строчит в автоматическом режиме, не давая высунуться обезумевшим врагам, быстро приказывайте первому подразделению сделать рывок в направлении новой серой стрелки, указывающей на участок каменной ограды. Это действие получит логическое продолжение в новом приказе первой группе — сделать дымовую завесу для скрытия дальнейших маневров в направлении еще одной стрелки. Пока не рассеялся дым, приказывайте этой команде ветеранов двигаться в северном направлении, куда еще до этого примчится вторая группа, для облегчения задания управляемая автоматически. После этого непоседливому подразделению останется только выполнить последний приказ — **Hide** (спрятаться), чтобы все старания не закончились гибелью солдат. Вам же следует перейти к управлению незаслуженно забытой группой минометчиков. Эти ребята могут действовать на большой дистанции, поэтому не обязательно выдвигать их на передний край атаки. Мины являются очень мощным противопехотным оружием, способным разрушать даже небольшие деревянные постройки и некоторые укрепления. В качестве завершающего этапа задания вы должны продемонстрировать свое умение управлять минометными подразделениями и разгромить стратегически важное место базирования немецкого флага. Если вы успешно справитесь с этим действием, вы будете почти на 100% готовы к реальному бою.

Использование танков (Armor Tactics)

Для того чтобы правильно использовать мощные танки, вам необходимо запомнить, что и у американцев, и особенно у немцев существует множество противотанкового оружия, такого, например, как базука или фаустпатрон. Соответственно, ни в коем случае нельзя подставлять свои боевые машины под огонь вражеских пехотных подразделений — в числе пехотинцев может оказаться один-два владельца противотанкового оружия. Способность своих боевых групп успешно бороться с бронированной техникой врага проще всего определить по верхней информационной строке группы на панели Состава подразделения. Две графические диаграммы в этой строке показывают способность подразделения бороться с пехотой (**Anti-pers**) и танками (**Anti-tank**) противника. Чем больше и светлее столбики этих диаграмм, тем больше неприятностей ожидает модули врага, если они попадут под огонь группы. Для отражения же вражеских вылазок, направленных на уничтожение вашей бронетехники, вы сможете использовать собственные пехотные подразделения. Вы должны защищать каждый шаг танка, обеспечив скрытие маневра дымовой завесой или прочесав предварительно местность группой пехотинцев. Конкретное задание этой тренировки состоит в установке дымового заграждения в указанном месте силами среднего танка и отправки подразделения пехоты в разведку. Поскольку перемещение солдат будет прикрыто мощным огнем танкового пулемета, само перемещение рекомендуется сделать более быстрым, чем обычное осторожное движение. После того как пехота обоснуется на новом плацдарме, вы сможете подтянуть к каменному барьеру танк и продолжить развитие атаки. Основное назначение учения — понимание необходимости взаимосвязи подразделений пехоты и танков.

Боевые операции (Maneuvers)

После того, как вы успешно закончили курс тренировочных заданий, самое время перейти к отдельным боевым операциям. При нажатии на кнопку **Maneuvers**, находящуюся в меню игровых настроек Command, на экране появляется перемещаемый список из 39 различных боевых операций, с которыми вы сможете встретиться позже в нормандской кампании. Собственно, эти 39 боевых заданий вы тоже можете считать своеобразной тренировкой, ведь одну и ту же битву вы можете запускать сколько угодно раз, повышая свой первоначальный уровень боевого мастерства с привязкой к конкретной местности.

Перед началом боя вам будет предложено расставить свои силы по собственному усмотрению. Даже если вы считаете подобную процедуру излишней, просмотрите текущее расположение частей и подразделений — делать это в процессе боя будет гораздо сложнее. Вообще же, правильная расстановка сил очень много значит в игре. Познакомившись с основными видами территории теоретически, вы можете теперь применить полученные знания преимуществ тех или иных видов укрытий на практике. Хотя территория, контролируемая врагом, перед началом боя и затемнена, но основные контрольные точки, отмеченные флагами вам уже известны. Обычно подразумевается, что враг группирует свои силы неподалеку от этих важных точек, в деревянных и каменных постройках, а также за односторонними укрытиями вроде укреплений, лесопосадок и заграждений. Изредка пехотные подразделения врага могут находить укрытие в поле, особенно, если он рассчитывает на ведение атакующих действий. Перед расстановкой своих сил попробуйте примерно представить, где противник расположил свои войска, и сделайте так, чтобы любое его действие не застало вас врасплох. Весьма уязвимыми могут стать отдельные группы пехоты,

"Шерманы" рвутся к берегам Рейна.

лишенные противотанкового оружия, в случае применения врагом тяжелых боевых машин. Чтобы избежать печальных последствий, старайтесь распределять силы равномерно, концентрируя подразделения атакующего плана только для штурмовых бросков и быстрых захватнических операций. Никогда не оставляйте свои подразделения на открытых участках местности и дорогах. Любое не занятое стрельбой или перемещением подразделение должно быть скрыто от врага, во избежание ненужных потерь. Против скоплений пехоты, находящихся на большом расстоянии от ваших позиций, могут очень успешно применятся минометы. Располагать их при этом надо не очень близко к линии фронта, под открытым небом, и лучше за каким-нибудь укрытием. У противника, кстати тоже могут присутствовать минометы, помня об этом, старайтесь размещать свои пехотные части и подразделения пулеметчиков в укрытиях, имеющих верхнюю защиту — каменных и деревянных зданиях. Игра построена так, что простым нахрапом в ней ничего добиться нельзя, имея даже тройное преимущество в силе. Уделяйте максимум внимания защите своих подразделений, маскировке, скрытному ведению любых действий и следите за передвижениями сил врага. Только используя подобную тактику вы имеете шанс победить.

Научившись всему, чему только можно, или просто достигнув приемлемого уровня ведения боевых действий, вы можете попробовать свои силы в военной кампании.

Военная кампания (Campaign)

Связная, логически последовательная цепь из отдельных боевых операций, приводящая вас к великой победе и пересмотру сроков многих исторических событий. Степень продвижения по отдельным битвам-ступеням исполинской лестницы кампании зависит от успешности исполнения ваших творческих планов в каждом из сражений. Кампания автоматически записывается всякий раз, когда вы заканчиваете очередное сражение, поэтому если вы решили сделать перерыв в баталиях и прервать игру, у вас всегда есть возможность продолжить кампанию с места последней записи.

Использование записей сражений (Replays)

В финале любого сражения, как входящего в состав кампании, так и являющегося простой боевой операцией, вы можете сделать запись только что законченной битвы для просмотра или коррекции своих действий. В меню отчетов **Debriefing** для этого предусмотрена кнопка **Save Replay**. После выхода в меню игровых настроек **Command** и нажатия кнопки **Replays** на

экран выводится список всех имеющихся записей. Выбрав нужную строку, вы можете просмотреть битву с начала до конца, не вмешиваясь в ход событий, а можете прервать воспроизведение записи любой командой, отданной подразделению своей армии. В последнем случае запись превращается в обычную боевую операцию, которую вы, в свою очередь, можете вновь записать в меню отчетов **Debriefing** после завершения сражения.

Тактические рекомендации

Ну вот, наконец все трудности адаптации позади, теоретические знания нашли свое применение в выполнении тренировочных задач, и вы как будто готовы к началу великих военных свершений, рядом с которыми реальные исторические бои покажутся средненькой версией игры "дочки-матери". Можно и так. Однако, подобный стиль поведения больше подходит почетным членам Общества Учения на Собственных Ошибках, нежели думающим представителям воюющей половины рода человеческого. Кто же начинает серьезную битву, не выслушав предварительно десятка полтора ценных советов, выдержанных в лучших традициях батального жанра? То, что в данном случае слово "батальные" слегка созвучно слову "банальные", можно рассматривать только как досадное совпадение.

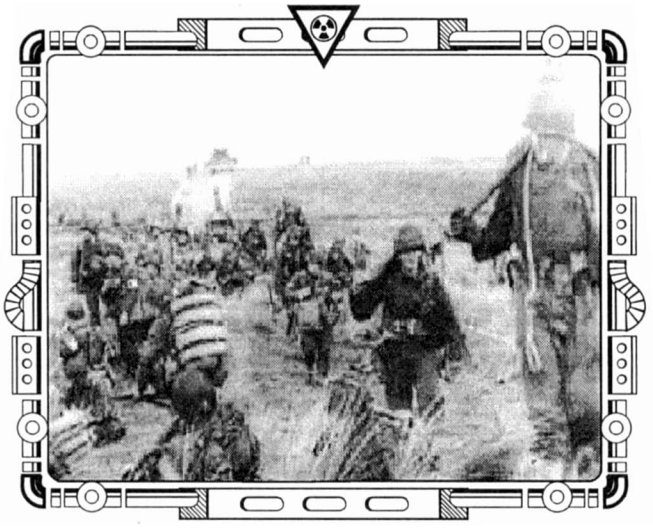
Итак, правило номер один: не лезьте на рожон и не посылайте туда своих солдат. Любой маломальски соображающий воин способен представить собственные перспективы по превращению в неподвижное физическое тело путем механической обработки расстреливанием. Эгоистичный солдат постарается избежать этого печального финала, ни сколько не заботясь о том, что в вашей армии и так нет дефицита дезертиров. Используйте численное преимущество. Старый добрый принцип "все на одного" как нельзя лучше подходит и к этой замечательной игре.

Правило номер два: используйте своих людей по назначению. Трогательное умиление вызывают гарцующий по переднему краю фронта пехотинец с пятидесятикилограммовым минометом наперевес. Мало того, что убить могут, это еще пол-беды, а вот умается-то как, бедный, все показатели на панели Состава подразделений покраснеют до безумия.

Дальше правила без номеров, все равно всех не упомнить. Прежде всего, никогда не спешите осваивать новые территории. Новые территории — рассадник засад (вариант: засадник рассад). Кроме этого, используйте короткие перебежки во время боя, не злоупотребляя длинными маршами. В этом случае меньше вероятность напороться на противника, да и уставать солдаты будут не так сильно.

Лучшее средство профилактики прорывов растянутой линии фронта — перекрестный пулеметный огонь по всем участкам территории, вызывающим наибольшие опасения. Большой боезапас танковых и автомобильных пулеметов позволяет использовать их в подобных целях. Хуже будет, если противнику удастся реализовать преимущество, и оборона будет разорвана. Статистика утверждает, что полный расход боеприпасов у танков и штурмовых орудий возникает очень редко, гораздо чаще машины бывают уничтожены еще до использования ими половины потенциальных возможностей.

Используйте дымовые завесы даже в случаях обходного маневра, не говоря уже о лобовой атаке. Не так страшно умирать, когда думаешь, что враг тебя не видит. У выживших бойцов будет



Вперед - в Нормандию!

хорошее настроение и высокий моральный дух. В свою очередь, не жалейте свинца на засеивание площади, которую враг почему-то решил украсить нарядным дымовым занавесом. Неприятно, когда совсем рядом с вашими позициями вдруг возникает скопление вражеской пехоты.

При ведении атакующих действий решающее значение принимает высокий темп действий и их массовость. Сокращая дистанцию до минимальной вы лишаете противника преимуществ комплексной обороны и полностью перехватываете инициативу. Естественно, все перемещения атакующих пехотных подразделений должны быть соответствующим образом прикрыты жестким пулеметным огнем и тщательно расчитаны.

Не собирайте подразделения в одну большую армию. Солдаты в бою вовсе не собираются устраивать митинги и демонстрации, не до этого простым рабочим войны. Кроме того, что при большом скоплении народа возможны массовые потери из-за своевременного применения противником минометов и пулеметов, точно так же общий сбор опасен с точки зрения психологии. Стоит какому-нибудь малодушному трусу удариться в панику, как тут же это светлое начинание будет подхвачено его соседом, а затем и всем дружным коллективом.

Запомните раз и навсегда, что игра Close Combat является производным продуктом от реальной, имевшей место и время, войны, поэтому все технические характеристики оружия, используемого воюющими сторонами, совпадают с характеристиками настоящих машин. Во Второй Мировой войне преимущество в бронетехнике, а также средствах противотанковой борьбы, принадлежало немцам, следовательно, глупо будет с вашей стороны, воюя за американскую сторону, делать ставку на решающие танковые удары, если только они не подкреплены сильным количественным перевесом.

Ответная хвалебная песнь стрелковому оружию американцев. При прочих равных условиях пехотное подразделение американских солдат довольно быстро расправится с такой же группой немецких пехотинцев только из-за разницы в эффективности применяемого стрелкового оружия. Полуавтоматическая винтовка **Garand** принесла немало побед американцам в минувшей войне. Постарайтесь не забывать об этом.

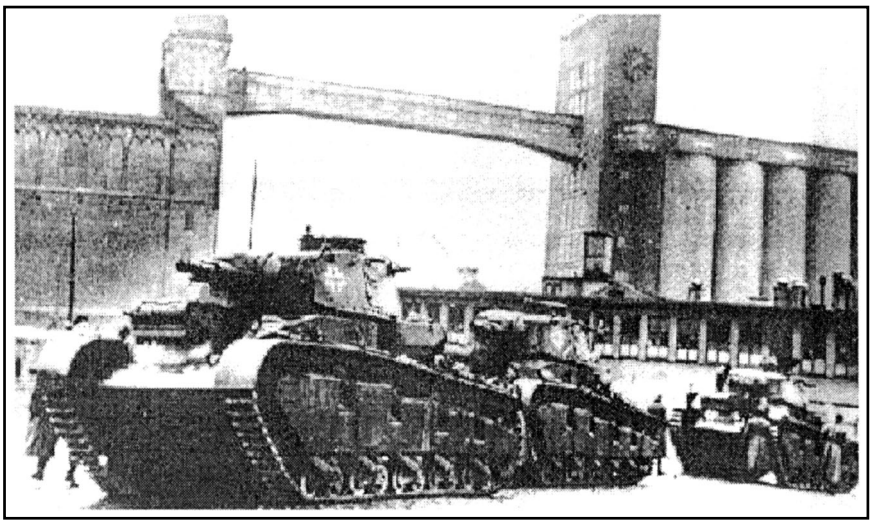
Применение вездеходов и автомобилей требует большой осторожности, особенно против немецких войск. Любое самое слабое противотанковое оружие вырубает более легкую машину из боя практически с одного выстрела. Мобильные, легко бронированные автомобили можно использовать для обеспечения огневой поддержки группе пехоты, нападающей на такую же одинокую пехотную группу врага.

Если вы играете на стороне немцев, для вас очень важно не терять войска в отдельных боях. Повторяя события 1944 года, американские армии все время получают пополнение. Бедной Германии не до такой роскоши, редко-редко вспомнит старушка Дойчланд о своих потрепанных армиях, так что не злоупотребляйте атакующими действиями. Грамотная оборона может дать вам гораздо больше.

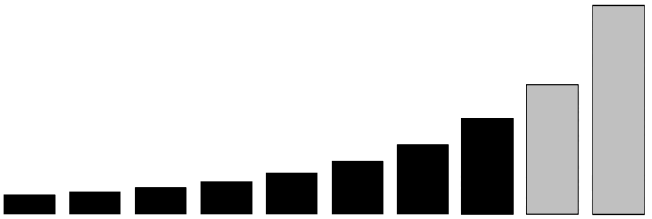
Не приказывайте без особой необходимости своим минометам стрелять по скоплениям пехоты в бункерах или прочных зданиях. В лучшем случае, врагам придется подумать о ремонте крыши сооружения. Используйте минометы для дальних ударов по группам пехотинцев, находящимся за односторонними укреплениями, вроде каменного барьера или полосы кустарников. Когда запас мин израсходуется, вы можете послать подразделения минометчиков ближе к передовой для использования их резервных дымовых шашек и, в случае необходимости, стрелкового оружия.

Если командир подразделения ранен или убит, приказ, данный ранее группе, перестает выполняться. Раненые солдаты с течением времени способны снова вступить в бой. При этом скорость восстановления боевого потенциала зависит от самочувствия солдата, его психологического состояния и некоторых других факторов. Командир подразделения может помочь раненому солдату снова вступить в бой.

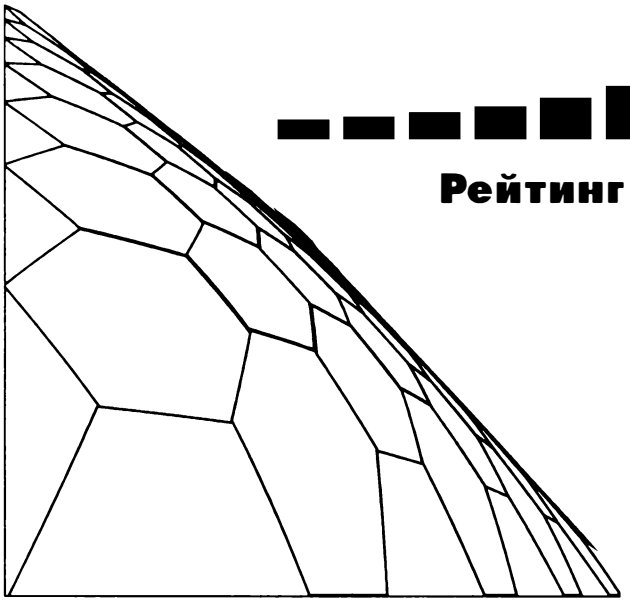
Теперь самое главное. Вы подготовлены к ведению боевых действий наилучшим образом. Вы узнали немало полезной информации и еще больше — бесполезной. Вы прошли, если не пробежали, те несколько практических руководств, которые кто-то именует тренировочными заданиями, а кто-то — учебными миссиями. Вы выслушали толковые советы и выучили наизусть произношение слова **Panzerschreck**. Вы готовы к серьезной борьбе. Именно поэтому разрешите поздравить вас с вступлением в должность командующего одновременно американской и германской армиями и официальным переносом вашего личного календаря на июнь месяц 1944 года. Пули уже свистят в воздухе, и снаряды посылают комья черной нормандской земли прямо в объятия грозного неба, так чего же вы еще ждете?



Steel Panthers



Рейтинг 8/10



Strategic Simulation Inc.

БАЗОВЫЕ ДАННЫЕ

Варианты названия	**Steel Panthers**
Варианты перевода	**Стальные Пантеры**
Сокращения и прозвища	**Пантеры**
Год выпуска	**1996**
Производитель	**Strategic Simulation Inc.**
Издатель	**Strategic Simulation Inc.**

Продолжения
Steel Panthers 2
Предшественники
нет

Редакторы уровней
встроенный
Дополнительные уровни
существуют, но малораспространены

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

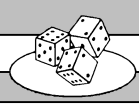
Операционная система	**DOS и Windows 95**
Объем	**1CD 85 Мб RIP 13 Мб ZIP**
Особые требования	**нет**
Графика	**HiRes**
Видеоролики	**комментарии, иллюстрации – реальная хроника**
Оперативный 3D синтез	**нет**

Управление
- ☑ *Клавиатура*
- ☑ *Мышь*
- ☐ *Геймпад*
- ☐ *Джойстик*
- ☐ *Спец. Джойстик*
- ☐ *Шлем*

Рекомендовано: мышь

Коллективная игра

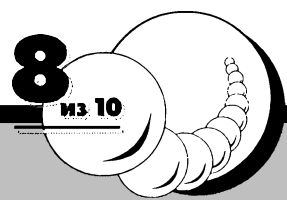
1-2 *игрока*
- ☑ *По очереди*
- ☐ *Деление экрана*
- ☐ *Кабель*
- ☑ *Модем*
- ☑ *Лок. сеть*
- ☑ *Интернет*
- ☐ *По почте*



ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС

	для фанатов исторических битв	для всех
Играть одному		
Впервые	**супер**	**достойно**
Играть снова и снова	**супер**	**вполне ничего**
Играть с напарниками		
Сотрудничество	**нет**	**нет**
Соперничество	**гениально**	**увлекает**
Команда против команды	**нет**	**нет**
Играть много и постоянно	**да**	**на любителя**

Комментарий **Просто находка для любителей истории, но вполне интересно и обычным геймера**

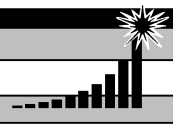


ЗА И ПРОТИВ

Дотошный реализм, соответствие боевых единиц реальным прототипам.
Максимально точная, насколько возможно, имитация настоящего боя.

Нектоторая перегруженность управления.
Излишняя дотошность и сложность некоторых аспектов игровой системы.
Невозможность танками давить пехоту.

Находка для любителей исторической военной техники.
Очень достойная стратегия в любом случае.



РЕЙТИНГ

Суть игры	*тактическое сражение на небольшом плацдарме*
	уровень управления – отдельные машины и небольшие подразделения
Мир игры	*воссоздание реальной истории времен Второй Мировой плюс гипотетические конфликты того времени*
Тип игры	*типичная пошаговая стратегия*
Атмосфера игры	*жизненно-историческая*
Заставка	
тип	*реальное видео*
содержание	*историческая хроника*
Графика	
основная игровая	*отвечает потребностям игры, но не супер*
оперативный 3D синтез	*нет такого*
видеоролики	*хороший эффект*
Звук	
атмосфера	*трудно сказать*
музыка	*средний уровень*
шумы, эффекты, голоса	*достаточно средне*
Новизна, креативность, свежие идеи	
на сегодня	*слегка подустарела*
на момент появления	*очень свежо, то что надо*
если не брать в расчет игры той же серии	*весьма хорошо*
Сюжет	
игровой мир	*реальный*
предыстория	*реальная*
вживаемость в процесс	*весьма высока*
набор вооружений	*очень широкий*
общее впечатление	*классно*
Управление	
клавиатура	*почти не нужна*
мышь	*весьма удобно*
джойстик	*не нужен*
экранный интерфейс	*почти хорошо*
Концепция и игровая механика	*незначительные претензии*
Интеллект компьютерных противников	*предсказуем, ничего гениального*

На поле танки грохотали,
Машины шли в последний бой.
А молодого лейтенанта
Несли с пробитой головой.
Вот в танк ударила болванка.
В огне погиб весь экипаж.
Четыре трупа возле танка
Собой украсили пейзаж.

Народная песня.

Горело небо надо мной.
Весь небосклон залит войной.
Я был машиною стальной.
И в муках корчилась земля,
Сочась предсмертной тишиной.
Я знаю, что, шагнув за край,
Все танки попадают в рай.
И убивай и умирай—
Все танки попадают в рай.
Железный рай.
Железный рай.

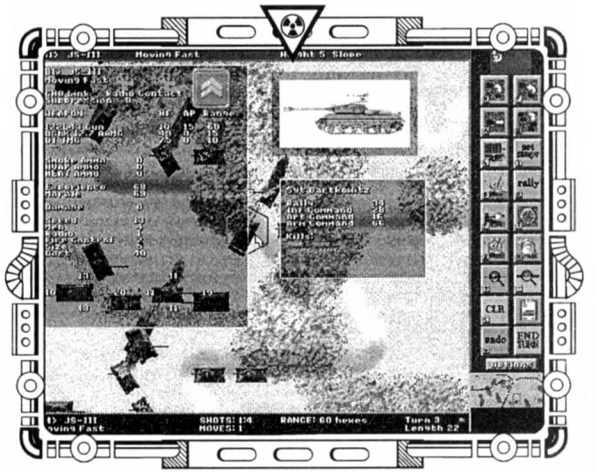
Олег Вервольф

Вы думаете, Вторая Мировая война закончилась? Нет, она еще продолжается. Более того, лично вы можете повлиять на ход военных действий — стать одним из полководцев этой войны. Вы можете вести в бой танковые корпуса на Курской дуге или руководить высадкой союзников в Нормандиии, или, скажем, штурмовать Варшаву. Да, у вас есть великолепная возможность изменить ход истории.

Конечно же, такую возможность дают вам стратегические игры. Подавляющее большинство таких игр являются прямыми наследниками игр настольных. В каждой такой игре имитировалось какое-нибудь реальное сражение, например, битва за Крит или контрнаступление немцев в Арденнах. Игровое поле представляло собой карту местности, на которой должны сойтись в жаркой схватке войска воюющих сторон, карта эта разбита на шестигранные клетки — гексы. И по этим клеткам перемещаются дивизии — пехотные, танковые, батареи орудий, эскадрильи самолетов. Каждое соединение обладало определенными параметрами — количеством ходов, огневой мощью, способностью обороняться. Нетрудно догадаться, что, когда дивизии враждующих армий оказывались на соседних клетках, между ними происходило выяснение отношений — бросался кубик, количество очков прибавлялось к соответствующим параметрам, потом подсчитывались потери. Если потери дивизии достигали 100 процентов личного состава, то дивизия, естественно, переставала существовать. Ну а выигрывал тот из игроков, кто осуществлял поставленную перед ним боевую задачу.

Практически не претерпев никаких изменений, подобные игры перекочевали на монитор компьютера. Исчезли только неудобства, связанные с бросанием кубика — все подсчеты за вас делает компьютер. Этот поджанр стратегических игр получил название — wargame (военная игра).

Но был у wargame один весьма существенный недостаток — слишком уж глобальная задача стоит перед игроком: выигрывать целые грандиозные битвы, а то и целые войны. Эти игры давали наглядное представление о работе штабистов в тиши кабинетов, расположенных за многие километры от передовой, анализирующих обстановку на театре военных действий и принимающих сверхважные стратегические решения.



ИС-2 на поле боя - "Гитлер капут!".

Эти игры не давали никакого представления о том, что творится на передовой. Игрок не видел поднимающиеся в атаку пехотные цепи, разрывы снарядов, объятые пламенем танки — нет, герой видел только карту весьма обширной местности с нанесенными на нее условными обозначениями дивизий. Сложно было почувствовать атмосферу реальных сражений. А ведь любая самая грандиозная битва слагается из десятков и сотен жарких локальных боев, из тысяч поединков между отдельным противотанковым орудием и танком, пулеметчиком и пехотинцем, зенитчиком и пикирующим бомбардировщиком. Каков бы ни был глобальный стратегический замысел, его нужно еще и реализовать.

Создатели Steel Panthers реализовали блестящую идею — перенести действие **wargame** со стратегического на тактический уровень. Предоставить игроку возможность выиграть не грандиозные битвы наподобие Курской дуги или Сталинграда, а настоящие бои за отдельно взятые деревни, высоты, мосты и т. п. Руководить не целыми дивизиями, а отдельными танками, солдатами, пулеметными расчетами, дать почувствовать себя не генералом, а полевым командиром. Перед вами все та же карта, разбитая на клетки-гексы, но только это уже не карта целой страны, а не слишком большого участка местности — такие карты носили в своих планшетах командиры той войны. И теперь вы руководите действиями не целых дивизий, а отдельных танков, самолетов, пулеметных расчетов.

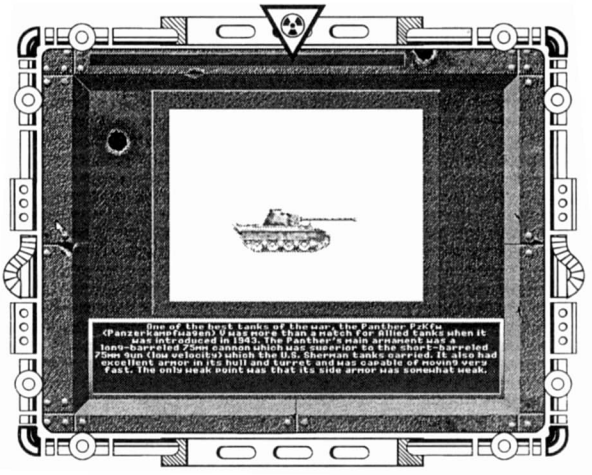
Ваша задача проста — за строго ограниченное количество ходов занять или, наоборот, отстоять клетки, обозначенные флагами. Вы можете играть за любую из сторон, принимавших участие в той войне, включая, например, японцев (про то, что во Второй Мировой войне принимала участие и Япония, вспоминают время от времени только создатели авиационных симуляторов, а вот разработчики стратегических крайне редко придают значения этому любопытному факту). Если у вас есть такое желание, можете играть и за венгров, румын, югославов, поляков и даже китайцев.

В начале игры вы можете выбрать не только страну, за которую вы будете играть, но и время, когда развернется сражение — диапазон достаточно широк — с 39 по 45 год. Но и этим не ограничиваются создатели игры. Рамок реальных сражений им показалось мало, и они попытались найти ответы на вопросы "Что было бы, если Вторую Мировую выиграли бы Германия и Япония и начали бы делить между собою сферы влияния? Что было бы, если Советский Союз и его бывшие партнеры по антигитлеровской коалиции поссорились бы друг с другом после победы над Германией?" — в игре есть соответствующие сценарии, относящиеся к области альтернативной истории. Причем играть вы можете как в долговременную кампанию, состоящую из длинной череды поединков, так и выигрывать отдельные маленькие сражения. Более того — вы можете сами создать сценарий по своему вкусу. Все мыслимые и немыслимые театры военных действий Второй Мировой перед вами.

Реализм игры доведен просто до максимума, дальше уже просто некуда — создатели игры уделяют внимание не то что танкам или самолетам, а даже стрелковому оружию! Танки атакуют врага и из пушек, и из курсовых пулеметов, орудийный расчет, у которого кончились снаряды, может отстреливаться из личного оружия, экипаж подбитого танка может покинуть свою пылающую машину и превратиться в небольшое пехотное соединение. Перед вами — сделанный с учетом всех, даже незначительных на первый взгляд деталей имитатор сражений Второй Мировой.

Не менее великолепно игра реализована графически — прорисованные до мельчайших деталей ландшафты, которые в скором времени усеют пылающие танки, избороздят разрывы снарядов — игра переносит вас в огненный вихрь настоящих сражений. Сложно передать словами те чувства, которые охватывают вас, когда вы видите нагромождение охваченных пламенем машин противника, ну а горечь поражения вызывает лишь неодолимое желание взять реванш. Характерное для всех wargame обилие меню, иконок, возможностей не идут в ущерб gameplay (игровому интересу) — игра захватывает с первой секунды, и оторваться о нее довольно-таки проблематично.

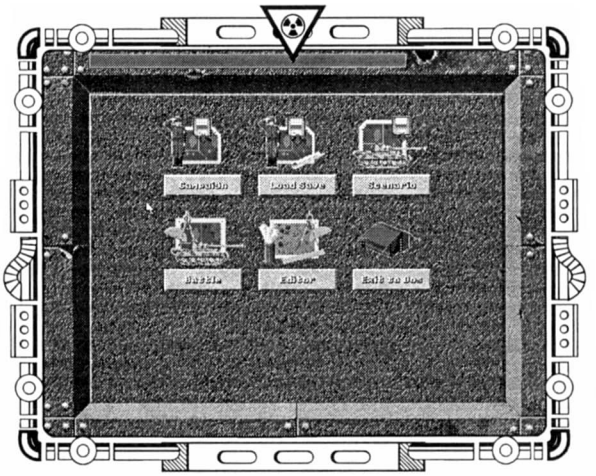
Хотя в вашем распоряжении оказываются все рода войск, включая авиацию, главные действующие лица в игре — танки. На игровом поле сходятся в смертельной схватке стальные машины. Неторопливо разворачиваются, выискивая цель, башни. Изрыгают пламя орудия, плюются свинцом курсовые пулеметы. Обездвиженные, с порванными гусеницами и сорванными катками, танки продолжают вести огонь. Искалеченные, с пробитыми бортами, некогда грозные боевые машины окутываются языками жадного пламени и клубами густого черного дыма.



“Пантера” - лучший танк Панцерваффе.

Поскольку в вашем распоряжении оказываются практически все виды и модификации всех танков всех воюющих стран, будут со-

всем не лишними хотя бы минимальные знания по истории военной техники. Например, играя за русских и собираясь разобраться с финнами — накупите по максимуму КВ 2 и пулеметчиков с ДШК, не тратьте деньги на БТ, Т 26 и прочий устаревший хлам — искореженные остовы этих машин так и останутся ржаветь в карельских снегах.



Самое главное меню игры.

Один из немногочисленных недостатков этой игры — сильная недооценка морального духа советских войск. Они слишком часто ударяются в панику, начинают отступать, танкисты покидают совершенно исправные машины, оказавшиеся под обстрелом. Вот характерный пример реального боевого духа советских танкистов — небольшой эпизод сражения на Курской дуге: "Тигр" с близкой дистанции поджег КВ. Экипаж покинул горящую машину, и немецкий танк вознамерился попросту раздавить солдат. Тогда механик-водитель забрался в горящий КВ, завел его и на полном ходу таранил "Тигр". Обе машины исчезли в облаке пламени, когда от удара у них сдетонировали боекомплекты. В игре такая ситуация абсолютно немыслима. Зато советская техника предстает в игре грозным смертоносным оружием, каким она и была в реальной войне. К недостаткам можно отнести и раздражающую неспособность танков давить гусеницами пехоту. Но как легко догадаться, отобразить в игре все многообразие встречающихся в бою ситуаций попросту невозможно. А в общем и целом Steel Panthers можно смело назвать наиболее удачным имитатором реальных сражений Второй Мировой.

Главное меню и начальные настройки

Campaign (кампания) — вам предстоит начать долгую военную кампанию — последовательность жарких битв, объединенных сюжетом.

Battle (битва) — сразиться с живым соперником (хотя если живого соперника поблизости нет, можете играть и с компьютером).

Load Save — загрузить старые сохранялки.

Editor (редактор) — создать свой собственный сценарий, наиболее полно отвечающий вашим вкусам.

Scenario (сценарии) — если у вас не так уж и много свободного времени, вместо долгой череды сражений вы можете выбрать одну-единственную битву-сценарий (в том числе и созданную вами же при помощи редактора).

Exit to DOS — выход из игры.

Campaign/Scenario

Итак, вы решили взяться за долговременную кампанию или вступить в непродолжительный, но жаркий бой. Добро пожаловать в соответствующее меню. В нем вы можете выбрать театр военных действий — **EUROPE** (Европа) либо **PACIFIC** (Тихий Океан, вернее, многочисленные острова, Бирму, Японию и т.п.) и конкретную кампанию для прохождения (либо конкретный сценарий).

Советуем обратить пристальное внимание на долговременную кампанию, возглавляющую список — **Long Campaign**. Перед вами уникальная возможность сделать собственную долговременную кампанию, приблизительно как в режиме **Battle**, но речь идет не об одной битве, а серии жарких сражений. В отличие от режима битвы, вы можете выбрать далеко не все страны-участники войны (которых было слишком много, причем некоторые из них участвовали в войне не более месяца, прежде чем были разгромлены наголову), нет, вы можете играть лишь за Советский Союз, Германию, Америку и Японию. Кроме того, вы можете выбрать дату начала компании **Year** (Год) и **Month** (Месяц). После чего вас ждет действительно долгая сгенерированная случайным образом военная кампания. После выбора страны вам предоставляется выбор фронта, где данная страна вела военные действия. Например, для Японии вам будут предложены Восточная Азия и Тихий океан, а для США — уже Северная Африка или Тихий океан.

Затем вам предстоит выбрать уровень сложности (вернее, уровень опытности ваших солдат) и уровень технической оснащенности пехотных соединений.

Уровень сложности влияет на количество ходов, которое отводится на выполнение боевой задачи, и на количество выстрелов, которое ваши соединения могут сделать за один ход:

Green — новичок

Average — игрок, обладающий кое-каким опытом

Veteran — перевод не требуется

Уровень технической оснащенности определяет, в каком виде вам будет выдаваться пехота:

Foot Infantry — просто пехота, передвигающаяся пешком

Motorized Infantry — мотопехота, разъезжающая на мотоциклах

Mechanized Infantry — пехота, надежно укрытая в недрах бронетранспортеров и броневиков (выбирается при условии, что у страны, за которую вы играете, в выбранное вами время имелись в наличии бронетранспортеры — у нас, если вы помните, в начальный период войны пехота передвигалась на "полуторках")

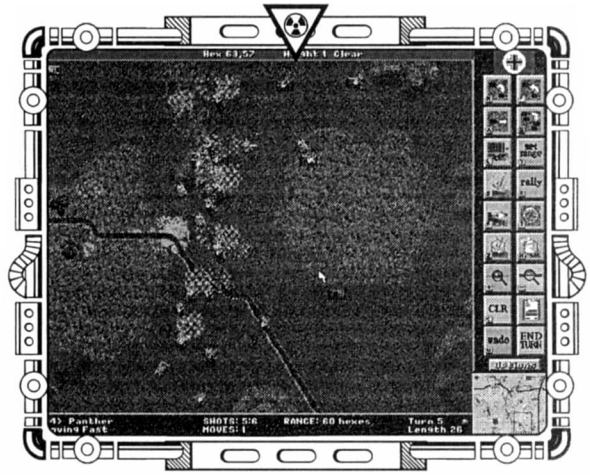
Битва (Battle)

Здесь вы настраиваете параметры для персональной дуэли на ваших условиях.

Можете выбрать дату

Год и месяц начала сражения — **Year** (год), **Month** (месяц)

Дата, как легко догадаться, окажет влияние на то, при помощи какой военной техники придется воевать (не ждите, например, что "тигры", разработанные в 42-ом, помогут вам захватить Польшу в 39-ом). Не забудьте также выбрать нацию, за которую вы хотите играть — для этого, естественно, нужно навести курсор на нужный вам государственный флаг. С флагами Советского Союза, Германии, Америки или Японии у вас, наверное, не будет никаких проблем, вы их узнаете без труда. А вот кое-кому идентифицировать флаги, например, Венгрии или Югославии и прочих стран, которые Маяковский метко окрестил "географическими новостями", будет несколько сложней. Но с другой стороны, вряд ли найдется масса желающих сразиться за эти страны.



Поле вот-вот превратится в свалку металлолома.

После чего вам предстоит решить, за какую из враждующих сторон (**Player** 1 и 2) будет играть компьютер, а за какую живой игрок — выбор решается просто: вам надо лишь щелкнуть мышкой в одну из двух иконок, одна из которых изображает монитор, а другая офицера. Значения этих иконок, наверное, ясны без комментариев.

Тип боя (Type of Battle):

Assault (нападающий). Игрок за определенное количество ходов должен занять на вражеской территории призовые клетки, обозначенные флагами. Если хоть одна из этих клеток не захвачена — сражение проиграно. Призовая клетка считается захваченной, если по ней проехался ваш танк или прошел ваш солдат — тогда государственный флаг страны врага на ней меняется на флаг той страны, за которую вы играете.

Advanced (обороняющийся). Игрок, наоборот, должен не дать врагу за определенное количество ходов захватить призовые клетки на своей территории.

Meeting engagement (оба игрока нападают друг на друга). Игроки должны приложить максимум усилий для того, чтобы захватить призовые друг друга. Этот режим наиболее подходит для игры вдвоем.

Выбор уровня сложности (Difficulty)

Difficulty 1 (для первого игрока) и **2** (для второго игрока). Как мы уже говорили выше, уровень сложности влияет на количество денег, которые выделяются вам на закупку войск и на уровень профессиональной подготовки ваших солдат. Так что решайте сами — давать ли врагу фору.

Метод подбора войск (Select):

Auto — войска закупает компьютер

Select — каждый игрок сам решает, покупать ему войска самому, или же положиться на искусственный интеллект

Manual — войска закупаются вручную

Доверять компьютеру такую важную вещь, как закупка войск перед битвой, мы бы не рекомендовали — он покупает войска, исходя не из их боевой эффективности, а из стоимости — чем дешевле и многочисленней, тем лучше — накупит такого, что вы волосы на себе рвать будете.

Выбор размера карты (Map Size)

Small — маленькая

Medium — средняя

Large — большая

Выбор карты (Map)

Random — карта создается компьютером случайным образом

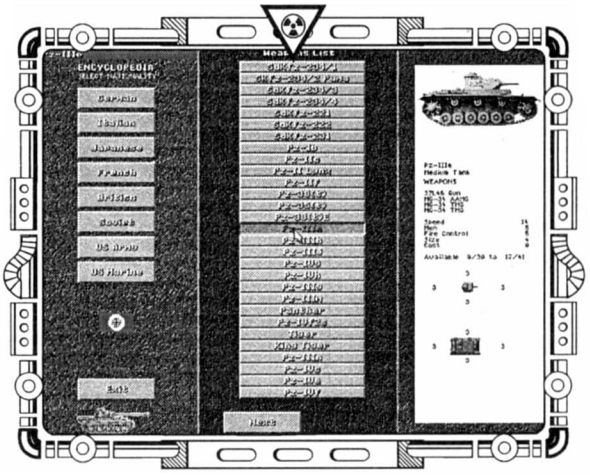
Load — загрузить какую-нибудь из еще существующих карт

При игре вдвоем лучше играть на случайных картах — тогда никто из игроков не получит преимуществ из-за знания особенностей местности.

Меню закупки войск

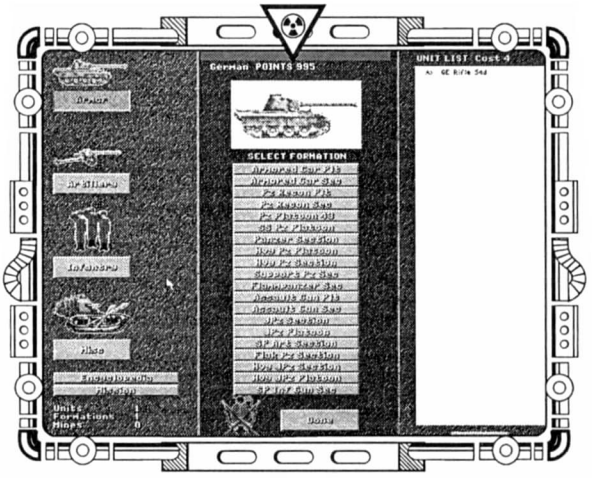
Ну а теперь, когда вы разобрались с условиями, в которых будет проистекать предстоящее сражение, самое время нанять тех, кем вы будете руководить.

Итак, перед вами названия родов войск. В верхней части экрана вы можете увидеть сумму, которой вы располагаете (**Points**). Колонка в центре — список подразделений, доступных к продаже. Слева находятся виртуальные кнопки, переключающие список подразделений на определенные рода войск. Справа расположен список желаемых закупок, сократить который можно при помощи пункта **Delete**. Статистика по списку расположена в левом нижнем углу экрана. Кнопка **Encyclopedia** переносит вас в режим справочника по всем войскам. Зайдя сюда, вы сможете почерпнуть



Энциклопедия оружия - Pz III.

точные и лаконичные сведения о военной технике выбранной вами страны. Прочитать, что именно представляла из себя та или иная боевая машина, полюбоваться черно-белыми фотографиями, а также прочитать тактико-технические характеристики. Надо заметить, что эта энциклопедия сделана очень профессионально. Придраться практически не к чему. Знакомство с ней будет не лишним тем, кто не считает себя специалистом по истории военной техники — грозный вид той или иной боевой единицы еще ничего не значит, играя, например, за Советский Союз периода 40-41 года вы можете вместо неказистых, но крайне эффективных "тридцатьчетверок" и КВ накупить абсолютно ненужных громоздких многобашенных Т-28 или Т-35, отличающихся слабым бронированием, более чем слабым вооружением, неповоротливостью и крайней уязвимостью, но имеющих очень представительный внешний вид.



Энциклопедия оружия - Pz V.

Заканчивается процесс закупки нажатием клавиши **Done**, после чего вы попадаете в экран миссии, где вы получите информацию о ваших боевых задачах. Вам в общих чертах обрисуют положение на вашем участке фронта, а также расскажут, что именно вам придется захватить. Практическое значение имеет информация о реках, озерах и прочих водных преградах — если вам предстоит воевать, скажем, в степи, по меньшей мере бессмысленно закупать лодки или плоты. Немного странно, конечно, получать задание уже после закупки войск, то так уж устроена эта игра. **Start** — перейти в режим расстановки войск, **Exit** — выбрать другую миссию. Бывает, однако, что после нажатия **Start** вам дадут еще немного **Support Points** и снова пустят в меню закупки войск.

Ну а теперь решайте, на что же вы потратите свои ресурсы. Основные рода войск делятся на множество подвидов и подклассов, главные из которых мы приведем. Соединения закупаются либо взводами (**Platoon/Plt**) либо отделениями (**Section**) — на всякий случай напоминаем, что взвод куда более многочислен, нежели отделение. Немецкие танки носят немецкое название **Panzer**, танки союзников так и называются **Tank**.

Armor (танки и броневики)

Armored Car — легкие броневики. Хороши как разведчики и как средство борьбы с пехотой. Тонкая броня и пулеметное вооружение делают их легкой добычей танков и артиллерии. Правда, следует заметить, что в маленький броневик не так-то просто попасть.

Panzer Recon (у немцев) — тяжелые броневики и легкие танки. От своих легких собратьев тяжелые броневики отличаются более серьезным вооружением. Но при этом остаются столь же уязвимыми.

Light Tank — легкие танки. Слабо бронированные машины, вооруженные либо только пулеметами, либо пушками калибром от 20 до 50 мм. Использование этих танков вполне оправдано в миссиях, посвященных начальному этапу войны. В дальнейшем можно небольшие количества этих танков использовать для разведки — не соблазняйтесь их маленькой стоимостью и ни в коем случае не закупайте их в больших количествах.

Panzer (**tank**) — средние танки. Противоснарядное бронирование, мощные артсистемы (как правило 76 — 85 мм) — эти машины составляли основной костяк бронетанковых сил армий воюющих сторон. Потери неизбежны, но при грамотном командовании можно свести их к минимуму. Играя за немцев, советуем обратить внимание на **SS Panzer platoon** — эсэсовский танковый взвод. Он укомплектован той же техникой, что и обычный армейский танковый взвод, разница лишь в моральном духе солдат — фанатики-эсэсовцы дерутся с невероятным ожесточением. Вы можете быть уверены — экипажи не оставят свои машины, не ударятся в панику, а будут четко исполнять приказы. Эсэсовцы не только профессионально обслуживали газовые камеры, но и не менее профессионально сражались — моторизированные дивизии СС "Рейх", "Мертвая голова", "Адольф Гитлер" были очень серьезным противником. Их посылали на самые опасные участки фронта.

Heavy Panzer (**Tank**) — тяжелые танки. Советские и немецкие тяжелые танки (КВ-1,2,85, ИС-2,3, немецкие "Тигр", "Королевский тигр") были действительно страшным оружием — толстая броня (100-180 мм), мощное вооружение (88мм зенитка у "тигров", 122 мм орудие у ИС'ов. Эти машины способны без всякого ущерба для себя переносить прямые попадания бронебойных снарядов, ну а вражеские машины они могли поражать с очень больших дистанций (до 4 км). Единственные недостатки этих танков — большая стоимость и низкая проходимость и маневренность — например, на болотистом грунте они куда более беспомощны, нежели средние и легкие танки. Остальные страны-участницы не имели конкурентоспособных тяжелых машин.

Flame Panzer (**Tank**) — огнеметные танки. Обыкновенные легкие и средние танки, у которых наряду с пушками и пулеметами (или вместо башенного орудия) имеются еще и огнеметы. Огнемет — крайне полезная вещь при борьбе с танками и пехотой, но не забывайте — для того чтобы зажарить противника, нужно подъехать к нему практически вплотную. Дальность выстрела у огнемета не выдерживает никакой критики.

Assault Gun — самоходные орудия. Опыт войны показал, что обычная артиллерия слишком часто гибнет под гусеницами вражеских танков или разносится вдребезги снарядами вражеских батарей. Выход из положения был очевиден — устанавливать орудия на танковые шасси. Самоходная артиллерия может легко менять позиции, благодаря чему ее нелегко накрыть ответным огнем, не говоря уж о том, что ее можно использовать и как обычные танки. Самоходки создавались на базе практически всех серийно выпускавшихся танков. Рекорд в этом отношении держат немцы, разработавшие на базе только своего основного танка **Pz-IV** не менее десятка различных типов самоходных орудий. Самоходные орудия можно условно разделить на две группы — легко бронированные самоходки, предназначенные для ведения огня с большой дистанции, и тяжелые, предназначенные для уничтожения укреплений противника. Тяжелые самоходки обладали сильным бронированием и вооружением (преобладали 150 мм гаубицы). Главное, использовать оба типа самоходок по прямому назначению — тяжелые для прорыва обороны противника, а легкие для обстрела вражеских позиций издалека. **JpS** (**AT** или **TD**) —

противотанковые самоходки — "истребители танков". **JpS** — слегка переделанное на английский лад немецкое **panzerjagger** ("убийца танков"), **AT** — английское **Antitank** ("противотанковый"), **TD** — английское **Tank destoyer** — "разрушитель танков". Истребители танков вооружались мощными артсистемами, позволявшими им бороться с танками на больших дистанциях. За редким исключением их старались защитить толстой броней, чтобы машина была не беззащитна в ближнем бою. Лучшими самоходками этого класса были советская ИСУ-152 ("Зверобой") и немецкие "Фердинанд" и "Ягдтигры". **Flack** (**AA**) — самоходные зенитные установки создавались на базе легких либо устаревших танков, вооружались в основном скорострельными автоматическими зенитными орудиями небольшого калибра или учетверенными пулеметами. При столкновении с танками противника зенитные самоходки, как правило, долго не живут. Массовая закупка подобной техники крайне нецелесообразна. Но отделение этих машин все таки время от времени можно закупать — на всякий случай. При обнаружении авиации противника они откроют по ней ураганный огонь, и не исключено — что-нибудь да собьют.

Minecleaners — минные тральщики. Обычные серийные средние танки, на которые установлены минные тралы. Эти машины способны проделывать бреши в минных полях, к тому же по бронированию и вооружению они ничем не отличаются от обычных танков без минных тралов. Эффективным средством борьбы с минами зарекомендовал себя советский ПТ-34 (на базе какого танка была создана эта машина, догадаться несложно) — конструкция минного трала, установленного на эту машину, служит своеобразным эталоном и по сей день копируется почти во всех армиях мира. У американцев неплохим тральщиком был Шерман-дозер — гибрид бульдозера и серийного Шермана. Закупать подобные машины в огромных количествах явно не следует, но две-три, особенно в сценариях, посвященных штурму городов, никогда не помешает. И если уж вы закупили минные тральщики, то во всяком случае не забудьте послать их вперед — на мины. Единственный недостаток подобных машин заключается в том, что на них концентрируется огонь противника, и они, с высокой степенью вероятности, могут быть подбиты на первых же ходах.

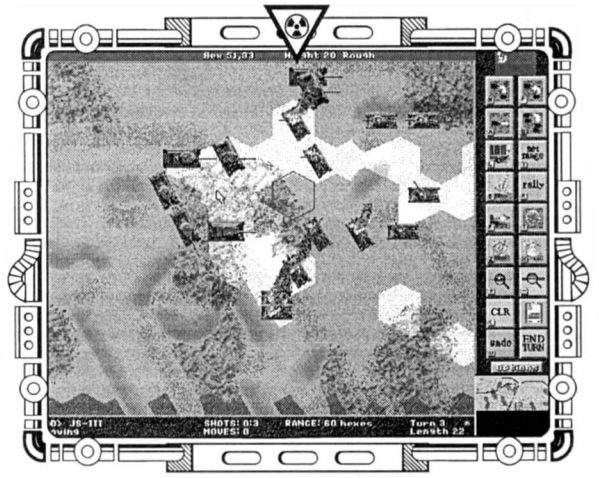
Artillery (артиллерия и тактическая авиация)

Mortar — минометы. Если минометным огнем накрыло пехотное подразделение, вам останется только полюбоваться на цифры потерь, которое это подразделение понесло. Если минометчики пристрелялись к артиллерийским позициям, с артиллерией тоже можно смело попрощаться. Но вот танкам, как правило, минометный огонь не причиняет серьезного вреда. Из ограниченного радиуса огня вам придется размещать минометчиков у самой передовой, и при первой же массированной атаке вражеских танков они просто обречены. Покупать их стоит только на начальном этапе войны, когда вам придется бороться с большими массами пехоты.

Infantry Gun — пехотные пушки. Крайне растяжимое понятие — сюда входят орудия практически всех калибров — от легких "сорокопяток" до мощных 150 мм гаубиц. Объединяет их то, что они могут успешно использоваться против пехоты, хотя чем выше калибр орудия, тем больше его эффективность в качестве противотанкового средства.

Flack (**AA**) **Gun** — зенитки (**Flack** — зенитка по немецки, **AA** — английское **Antiair** (противовоздушной). Так как применение авиации в игре не носит массовый характер, зенитной артиллерии можно не уделять большого внимания. Тем более, вы не знаете, есть ли у врага авиация

вообще, а если есть, то что она будет бомбить. Ваши зенитчики всю игру могут просидеть без дела, в то время как вражеская авиация будет усердно бомбить ваши танковые колонны на другом конце карты. Но если уж вы задумали обзавестись зенитками, покупайте орудия как можно большего калибра — ведь у орудий этого типа большая начальная скорость снаряда, а значит и высокие бронебойные качества.



Советские танкисты не ведают жалости к врагу.

AT Gun — противотанковые пушки. Название не требует никаких комментариев. Единственный совет — ставьте эти пушки напротив дорог на какой-нибудь возвышенности и не ставьте в недоступной для танков местности — болотах например.

88 (у немцев) — одна из самых удачных немецких артсистем — 88 мм зенитка. Немцы именовали ее "смертоносные 88". Помимо своего прямого назначения, это орудие широко применялось как противотанковое средство — в 41/42 годах у немцев это орудие было единственным эффективным средством борьбы с советскими КВ и Т-34. В 42 году это орудие установили на "Тиграх" и "Фердинандах".

Katyushka (у русских) — реактивный миномет "Катюша" (в этой игре он почему-то называется "Катюшка"). Способен перепахать весьма обширную площадь 120 мм ракетами. Страшное оружие — две, три батареи "Катюш", если сконцентрировать их огонь на небольшой площади, могут разносить укрепрайоны, эффективно уничтожать скопления танков. Наиболее оправдано их применение при штурме городов — город превращается в нагромождение руин, местность заволакивает густым дымом, и обороняющиеся не могут эффективно целиться по вашим наступающим войскам. Единственный недостаток — слишком долго они стреляют, если огонь ведут несколько "катюш", вы можете смело отправиться пить чай или успеть сходить в магазин за продуктами.

Rocket Battery (у немцев) — немецкие реактивные минометы. Не очень удачное подражание нашим "катюшам". Точность наведения, плотность и эффективность огня оставляют желать лучшего. Но, как и все реактивные минометы, хороши тем, что накрывают большую площадь.

Strike Element — тактическая авиация — пикирующие и фронтовые бомбардировщики, штурмовики. Удары с воздуха — вещь очень болезненная как для пехоты, так и для бронетехники. К тому же авиация бомбит и обстреливает не только указанные вами клетки, но и все соединения врага, какие только подвернутся на пути. Даже если вы чуть-чуть ошиблись, определяя место дислокации сил противника, не беспокойтесь — вероятность того, что самолеты найдут себе цель, достаточно велика. Конечно имеет смысл в первую очередь бомбить клетки с флагами, а также прилегающие к ним участки дороги. Не лишней будет и бомбардировка мостов.

Infantry (пехота всех возможных видов)

Rifle — пехота, вооруженная винтовками и гранатами. Обычная пехота со всеми вытекающими отсюда последствиями. Эффективно применять ее можно только против другого такого же пехотного соединения. Хотя пехота может бороться с танками на ближней дистанции, используя гранаты и "молотовские коктейли" — бутылки с зажигательной смесью. Для того чтобы подобная тактика имела успех, старайтесь размещать пехоту среди деревьев или в кустарнике, где-нибудь рядом с дорогой. Атакованное и выжившее пехотное соединение старайтесь оттянуть в тыл — под вражеским обстрелом у ваших солдат скоро начнет падать боевой дух, и они могут легко удариться в панику.

Minigun — автоматчики. Отличаются от вышеописанного вида пехоты лишь тем, что вооружены не винтовками, а автоматами, а значит их действия более эффективны против вражеской пехоты.

Sniper — снайпер. Основное достоинство — очень далеко и очень метко стреляет. Пехотное соединение, попавшие под огонь снайпера, конечно же не будет уничтожено поголовно, но зато будет сильно деморализовано. Снайпер — это, скорее, средство ведения психологической войны.

Flamer — огнеметчики. Подойдя вплотную к танку, могут легко его уничтожить. Вот только вопрос — подпустит ли их танк вплотную.

AT Rifle — бронебойщики. Солдаты, вооруженные противотанковыми ружьями. Успешные действия советских бронебойщиков заставили немцев устанавливать на свои танки бронированные экраны, прикрывающие ходовую часть. Бронебойщики не часто уничтожают танки, но зато очень часто их обездвиживают, делая неподвижными мишенями. Главное достоинство бронебойщиков заключается в том, что им не надо подбираться вплотную к вражеским танкам, подставляя себя под огонь — они могут действовать с большой дистанции.

Bazooka Team (у американцев) — базучники. Базука — крайне эффективное средство борьбы с танками. Танк, внезапно напоровшийся на взвод базучников, практически обречен — если он и не будет подбит, то почти наверняка его обездвижат. Но с другой стороны, базука это все-таки оружие ближнего боя — массированную танковую атаку базучникам не пережить. Аналогом у германцев является **Panzerfaust** и **Panzerschreck** — знаменитые фаустпатроны.

Machinegun — пулеметчики. Как известно, пулемет — лучшее противопехотное средство. Но в качестве противотанкового средства пулемет, как известно, никуда не годится. К тому же пулеметный расчет, таскающий тяжелый крупнокалиберный пулемет, очень ограничен в движении (при условии, что вы не купили для него бронетранспортер или еще какой нибудь транспорт).

Cavalry — кавалерия. Об эффективности борьбы кавалерии с танками можно легко догадаться. С пехотой кавалерия может сражаться весьма успешно, но вообще-то лучше всего использовать ее для разведки — кавалеристы способны одолеть весьма приличные расстояния.

Motorcycles — обычные мотоциклисты. Немецкие мотоциклы "цундап" с пулеметом **MG34**, установленным на коляске, стали одним из символом той далекой войны. В мотоцикл, как правило, помещается два пехотинца, вооружение этой грозной боевой машины составляет один пулемет плюс стрелковое оружие и гранаты экипажа. Как легко догадаться — поединок мотоцик-

ла и танка, как ни странно, окончится полным поражением мотоцикла. Уязвимы мотоциклисты и для огня осколочно-фугасных снарядов, и огня стрелкового оружия. Но вот в качестве разведчиков мотоциклы имеют некоторую ценность, к тому же они способны преодолевать весьма значительные расстояния.

Misc (разнообразная техника)

Дополнительная техника и воинские соединения, далеко не всегда необходимые — плавсредства, инженерные войска, саперы. Например, если вы собираетесь форсировать водные преграды, не забудьте заглянуть в этот раздел и запастись катерами и лодками.

Halftrack — полугусеничные бронетранспортеры. Обладают большой маневренностью, вооружены пулеметами — погруженная на него пехота далеко не беззащитна.

Command Vehicle — командная машина. Обычная легковушка повышенной проходимости. У русских и союзников — как правило, джипы, у немцев — "Кюбельваген". Надо ли говорить о том что встреча например "Виллиса" и "Тигра" или "Кюбельвагена" и Т-34, как правило заканчивается плачевно для "Виллиса" и "Кюбельвагена".

Prime Mover — грузовики и вездеходы. Обладают большим запасом хода и повышенной проходимостью, но невероятно уязвимы, даже для огня пехотных подразделений.

Track — гусеничные транспортеры. Пехота, погруженная на них, может не беспокоиться об огне пехоты противника, но вот вражеские танки могут стать для нее головной болью.

Heavy — тяжелые грузовики с большой грузоподъемностью и большим запасом хода. О том, насколько беззащитны легковые и грузовые машины на поле боя, мы уже говорили выше.

Перебросив соединение на линию фронта, незамедлительно выгружайте его с грузовика. В противном случае вы рискуете остаться и без грузовика, и без соединения.

Barge Carrier — саперы, специализирующиеся на строительстве понтонов. Незаменимы при форсировании водных преград.

Когда вы еще ничего не купили, у вас уже имеется взвод пехоты — не думайте, что таким образом создатели игры позаботились о жадных игроках, которые совсем не хотят тратить деньги на закупку чего бы то ни было. В названии этого взвода присутствует аббревиатура **HQ** — **HeadQuarter** — другими словами, это командный взвод, который передает ваши приказы всем остальным соединениям. Его надо беречь как зеницу ока — в случае гибели этого взвода моральный дух остальных соединений начнет очень резко падать, и у вас возникнут большие проблемы с командованием деморализованными войсками.

Напоминаем, что пехотные и танковые соединения делятся на взводы (**Platoon**) и отделения (**Section**), а также о том, что взвод отличается от отделения численностью, а в этой игре, разумеется, и стоимостью.

Когда вы выбрали интересующий вас вид соединений, вы попадаете в меню закупки. На панели слева вы видите различные подвиды данного соединения и виртуальные кнопки, позволяющие либо приобрести соединение, либо отказаться от покупки. Обратите внимание на цент-

ральную часть экрана — там вы увидите состав соединения и параметры составляющих его боевых единиц.

В верхней части будет указано название, стоимость, количество оставшихся у вас ресурсов и состав соединения.

Например:

Hvy Pz Section — отделение тяжелых танков.
Cost: 70 — стоимость.
Points Remaining: 995 — количество оставшихся денег.
Tiger — состав соединения.
Tiger — состав соединения.

Ниже расположена фотография боевой единицы, которая составляет основу соединения. А еще ниже находятся название боевой единицы и ее параметры.

Танковые пушки и прочая артиллерия в игре носят лаконичные названия — название состоит из калибра пушки и длины ствола в калибрах — например **88L56** — 88 мм пушка длиной 56 калибров. Пулеметам и винтовкам присвоены названия из аббревиатур. У оружия есть два параметра:

he — эффективность стрельбы по небронированным целям.
ap — эффективность стрельбы по бронированным целям.

Если вы занимаетесь покупкой какого-либо танкового соединения — то в нижней части экрана расположены данные о бронировании танка в каждой основной проекции корпуса и башни — не удивляйтесь, в игре действительно обсчитывается толщина брони.

Другие параметры бронетехники:

Speed — скорость.
Men — численность экипажа (имеет немаловажное значение — экипаж подбитой машины, если, конечно, он уцелел, вполне может покинуть дымящийся танк и стать небольшим пехотным соединением).
Fire control — эффективность огня. Комплексный параметр — оценивает и эффективность оружия и навыки экипажа. Каким бы мощным ни было вооружение танка, но сами по себе танковые орудия и пулеметы стрелять не будут, их нужно навести на цель, выстрелить и попасть.
Size — размеры. Тоже немаловажный параметр — чем больше танк по габаритам, тем более он удобной мишенью он становится.
Cost — стоимость.

Расстановка войск на карте (Deploy)

Когда вы истратили деньги и запаслись всем, чем вам необходимо, вам предстоит еще и наиболее оптимальным образом разместить на карте свежеприобретенные войска.

Auto Deploy — доверить это ответственное дело компьютеру. Конечно, на расстановку войск вручную уходит достаточно много времени, компьютер же справится с этим за считанные секунды. Но расставить войска он может самым причудливым и непредсказуемым образом — запихнуть танки туда, откуда и пехота не выберется, разбить один взвод на половинки и разместить их в разных углах карты. Если вы держите оборону — будьте готовы к тому, что минные поля окажутся там, куда ни одному психически нормальному врагу не придет в голову заглянуть. Так что готовьтесь к сюрпризам. Вообще-то на небольших по размерам картах компьютерная расстановка войск еще более или менее приемлема — компьютер, как правило, сваливает все в кучу на ближайшем шоссе, но вот на большой карте лучше заняться расстановкой войск самостоятельно. С другой стороны, есть определенный азарт и в том, чтобы начать сражение, находясь в заведомо худших условиях — ведь в реальной жизни далеко не все получается, как мы того хотим. Кроме того, после того, как компьютер расставит все на карте, вы все равно можете отредактировать все вручную.

Human Deploy — расстановка войск вручную. Более подробно будет рассказано ниже. Фактически, от компьютерной расстановки отличается лишь тем, что ваши войска располагаются изначально просто в левом верхнем углу карты.

Save Game — записать начальное расположение в виде стандартной игры.

Exit Game — выбрать другую игру.

Quit Deploy — выйти из режима расстановки войск и либо приступить к игре, либо дать возможность сопернику заняться расстановкой своих воинов.

Итак, войска закуплены, расставлены на предстоящем поле боя, теперь самое время ринуться в бой. Но перед вами появится еще одно незнакомое, но незамысловатое меню, состоящее как из уже знакомых пунктов (записаться, выйти из игры), так и из двух вариантов начала игры — **Start Turn** (начать ход) и **Quit Orders** — предоставить право первого хода противнику.

Меню расстановки войск

На экране расстановки войск мы видим слева карту, над ней информационную строку и справа меню, состоящее из множества кнопок, которые мы сейчас последовательно и опишем. Когда курсор мыши наводится на кнопку, на инфостроке наверху показывается ее название. То же самое, когда курсор наведен на соединение на карте. Смещать карту можно, либо подведя курсор к краю экрана, либо прямо указав, что вы хотите посмотреть, на мини-карте в правом нижнем углу экрана.

На экранчике внизу отображается информация по выбранному на данный момент соединению. По идее, изначально, как только вы устанавливаете какое-то соединение, как выбранным автоматически становится следующее по списку, которое сразу можно устанавливать. Но можно и переставить уже размещенное соединение. Вы наводите курсор на нужную вам клетку, щелкаете мышкой, и боевая единица становится выбранной, далее вы щелкаете по нужной пустой клетке, и выбранная единица появляется в этом месте.

Deploy Entire Formation

Установить не отдельно взятую боевую единицу, а все подразделение, куда она входит целиком. По большому счету, присоединить к выбранной единице все остальные машины соединения. К примеру, сначала вы устанавливаете (или выбираете) один танк из взвода, затем жмете эту кнопку, и если часть боевых единиц из этого подразделения вы установили в каком-то ином месте, то они моментально переместятся к остальным собратьям по оружию. На всякий случай еще раз напоминаем, что подразделение (**formation**) и боевая единица (**unit**) — две разные вещи — подразделение состоит сразу из нескольких боевых единиц.

Go to next Formation

При помощи этого пункта меню вы можете перебирать подразделения в списке и выбрать именно то, что вам нужно — например, 88мм противотанковую пушку, для которой вы только что присмотрели подходящий холмик, господствующий над шоссе.

Go to Roster

К вашим услугам список имеющихся у вас боевых единиц.

В правой части экрана будет находится **unit list** — список личного состава ваших войск, такой, как и в закупочном меню. Каждому соединению присвоено рабочее название — буква латинского алфавита.

В левой части экрана вы можете ознакомиться с характеристиками выбранного командира и посмотреть состав его соединения. О характеристиках командира мы расскажем чуть ниже.

В центре находится список командиров соединений, буква перед каждым из них обозначает соединение, которым он командует. Слева от фамилии каждого командира находятся две кнопки:

Set Movement Way Points — нажав на эту кнопку, вы снова возвращаетесь в режим карты. В центре карты вы видите выбранное соединение — теперь вы можете назначить для него маршрут движения по полю боя — например, по шоссе к ближайшей призовой клетке. Вы наводите курсор на нужную вам точку, щелкаете клавишей мышки, и от места расположения соединения к ней протянется линия, по которой будет двигаться соединение. Вы можете проложить простой маршрут движения, состоящий из двух точек — стартовая (та точка, в которой вы установили соединение перед боем) и финальная — в этом случае соединение будет целеустремленно двигаться вперед по прямой, невзирая ни на какие помехи в лице мешающих деталей рельефа, а можете установить более извилистый маршрут, состоящий из нескольких точек. Во время игры соединение, для которого вы проложили маршрут движения, будет двигаться по этому маршруту самостоятельно, без всякой помощи с вашей стороны. К тому же не забывайте, что вы указываете цель не только боевой единице-командиру, но и всему соединению (нескольким боевым единицам) которыми он командует — все они будут двигаться по проложенному вами маршруту. Подобная автоматизация имеет смысл, когда у вас слишком много боевых единиц — вы задаете значительной части ваших войск маршрут движения, и в течениие первых ходов совершенно не мучаетесь с управлением. Но затем изменившаяся обстановка на поле боя наверняка заставит вас управлять этими войсками вручную. Во время прокладки маршрута обратите внимание на кнопки в правой части экрана.

Zoom/Unzoom Map — увеличить/уменьшить масштаб карты. При помощи этих кнопок вы сможете увидеть либо все поле боя целиком (окинуть его взором с высоты бомбардировщика), либо, наоборот, увеличить и рассмотреть отдельные участки поподробнее. Однако, некоторые карты все же настолько велики, что не умещаются на экране даже при минимальном масштабе. Кроме всего прочего, затемненной линией сверху вниз показывается зона, где вы можете расставлять свои войска.

Clear All Way Points — убрать только что проложенный маршрут. Не забудьте, что все — это значит все, а не один только текущий свежепроложенный маршрут.

Go to the Formation HQ Unit — отцентровать карту по боевой единице, командующей соединением.

Return to HQ Menu — вернуться к списку соединений.

Toggle to Computer/Human Control — вам предстоит решить, будете ли вы руководить соединением лично или поручите это важное дело компьютеру. По умолчанию каждым соединением вы управляете лично, но, щелкнув курсором на эту кнопку, вы передаете его в цепкие лапы компьютера. Опять-таки, перепоручать компьютеру командование соединениями стоит лишь в том случае, когда соединений слишком уж много. Кроме того, подобным образом вы можете изучить тактику компьютера. Но с другой стороны, раскусить тактику компьютера и так не составит особого труда, а когда на поле боя начнется, собственно говоря, бой — вам все равно придется брать командование в свои руки.

Ни в коем случае не доверяйте компьютеру командовать артиллерией— он или насоздает дымовых завес там, где вам они совсем не нужны, либо будет обстреливать ваши же войска, вклинившиеся в глубину вражеской обороны.

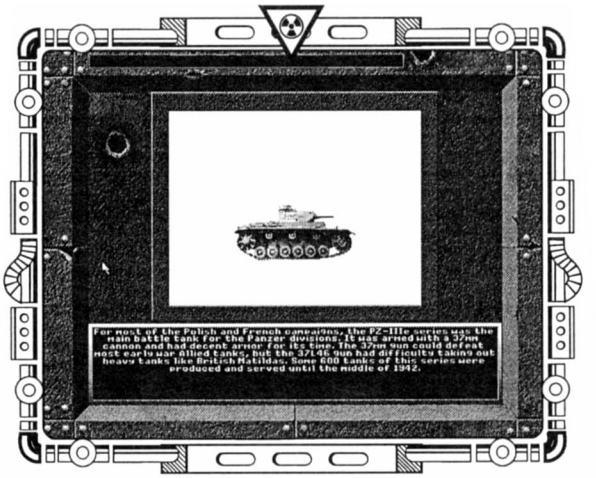
Go to Next/Previous Unit – выбрать следующую/предыдущую боевую единицу для установки на поле боя. В точности так же, как и аналогичный пункт меню, посвященный подразделениям, позволит перебрать вам все имеющиеся у вас в наличии теперь уже отдельные боевые единицы и выбрать именно то, что вам нужно.

Find Current Unit – этот пункт меню позволит вам сразу найти местонахождение выбранной боевой единицы — она будет находиться точно в центре тактической карты.

Pre-Plan Bombardment Mission – если вы уже разместили артиллерийские позиции, то при помощи этого пункта меню вы сможете заранее указать артиллеристам цели для ураганного огня. Во второй серии ваши снаряды посыплются на вражеские позиции до первого вражеского хода — т.е. еще до того, как он успел что-либо сделать, в этой же игре предварительную атаку можно поручить только авиации.

Load Unit onto Vehicle – погрузить пехотное соединение на имеющийся у него транспорт. Если вы играете за нападающую сторону и вашим солдатам необходимо будет совершить длинный рывок к клеткам с вражескими флагами, пехоту лучше всего погрузить на транспорт — грузовики и бронетранспортеры способны преодолеть куда более солидное расстояние. Обороняющимся же лучше наоборот рассредоточить пехоту — в грузовике, в который попал осколочный снаряд, в живых остается слишком мало пехотинцев. Справа возникает уже знакомое меню управления картой.

Assign Current Unit to a New HQ – дать выбранной в данный момент единице начальника — или, иначе говоря, подчинить одну боевую единицу другой боевой единице. Практическую ценность эта команда имеет в том случае, если вы, например, хотите объединить пехоту и танковый взвод в одну формацию — тогда, если вы прикажете этому сборному соединению двигаться к определенной точке на вражеской территории — этот приказ выполнят и танки, и пехота.



Краткая историческая справка о Pz III.

Если у вас возникло такое намерение, вы выбираете единицу, которую хотите подчинить новому командиру, и щелкаете на эту кнопку. Вы попадаете в небольшое меню, где вы можете поменять масштаб карты (с этим действием вы уже знакомы), отцентровать карту (выбранная единица окажется точно в центре карты) и вернуться в меню установки войск. Как же дать боевой единице нового командира? Да очень просто — вы наводите курсор на любую боевую единицу, расположенную на карте, щелкаете кнопкой мыши, и эта единица и становится командиром. Вы можете подчинить, скажем, пехотный взвод танку, расчет гаубицы — взводу пехоты и т. п.

Подчинять подвижные (пехота, броневики, танки) единицы неподвижным (артиллерия всех видов) и наоборот совершенно бессмысленно— приказ куда-либо двигаться артиллерийское орудие и его рассчет просто проигнорируют, как, впрочем, пехотный взвод проигнорирует приказ стрелять по навесной траектории в другой конец карты.

Rename the Current Unit – переименовать выбранную боевую единицу. С переименованием можно и не спешить — то же самое вы можете сделать и в самой игре. Вдруг вы присвоите какое-нибудь грозное звучное имя боевой единице, которая погибнет на первом же ходу? А так вы сможете присвоить собственные имена наиболее отличившимся бойцам.

Rename the Current Leader – переименовать командира выбранной боевой единицы — танкового экипажа, орудийного расчета, пехотного взвода.

Rename the Formation Leader – переименовать командира подразделения.

Go to Objective Area – показать участки тактической карты, помеченные флагами (т.е. участки, которые во что бы то ни стало вам нужно захватить или, наоборот, удержать).

Entrench All Units – при помощи этой команды вы заставите все свои пехотные соединения и артиллерию вырыть окопчики или (в случае с артиллерией) возвести укрытие. Разумеется, отдавать пехоте приказ окопаться нужно лишь в том случае, если вы собираетесь обороняться — пехота в окопчике будет замечена противником далеко не сразу (как правило, в тот момент, когда пехота атакует), к тому же окоп повышает защиту и от огня стрелкового оружия противника, и от разрывов осколочно-фугасных снарядов. Если вы на первом же ходу прикаже-

те пехоте идти в атаку — копать окопы не имеет никакого смысла. А вот окопать артиллерию не помешает в любом случае — еще неизвестно, как сложится обстановка на поле боя.

Build The MineField and Dragon's Teeth – приступить к установке мин. Сюда входит и установка бункеров, противотанковых надолбов, стальных "ежей" и прочих фортификационных средств, при помощи которых можно испортить настроение рвущимся вперед войскам противника. Если у вас закуплены подобные устройства, вы можете расставить их при помощи левой клавиши мыши.

Как всегда, вы попадаете в небольшое меню, в котором вы, как всегда, можете изменить (увеличить/уменьшить) масштаб карты. Но самое главное, вы можете установить или снять мину или сооружение на отмеченную курсором клетку (**Add/Substract Mine/Dragon's Teeth**/что-то еще). В нижней части экрана вы можете увидеть счетчик имеющихся у вас мин — по мере их установки цифра на счетчике будет неуклонно стремиться к нулю.

Show Area Visible – показать часть карты, которую видят ваши войска или, вернее, на которой они в состоянии засечь противника. Выбираете единицу и щелкаете на этот пункт — смотрите себе на здоровье.

Zoom/Unzoom Map – увеличить/уменьшить масштаб карты. Подробнее см. в разделе "Меню приказов".

Clear Dark Hexes – очистить затемненные клетки. На данной стадии игры, когда обзор и вам и вашим боевым единицам не закрывают клубы дыма, абсолютно ненужный пункт меню — все клетки просто станут одинаково светлыми.

Go To Save Game Menu – если с расстановкой войск вы уже справились, неплохо будет и записаться.

Go to Weapons Encyclopedia – обратиться к услугам "Оружейной Энциклопедии" — подробнее см. в "Меню приказов".

Visible Hex Sides are ON/OFF – включить/выключить деление поля на шестигранные клетки-гексы.

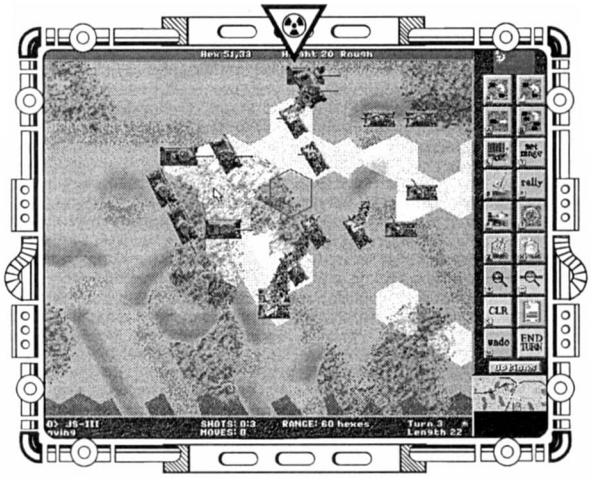
Quit – вернуться в главное меню установки войск. Даже если вы не записались, то игра все равно запомнит ваш вариант расстановки войск.

Игровой экран

Большую часть экрана занимает поле боя, по которому двигаются танки, марширует пехота, стреляют орудия и т. п. В правой части экрана находятся меню (по вашему выбору либо **Options Menu** либо **Orders Menu**). Кликнув левой клавишей мыши на любую боевую единицу, вы делаете ее выбранной — именно она ждет теперь выших команд. Чуть ниже находится небольшая стратегическая карта поля боя. На большой карте (назовем ее тактическая), занимающей почти весь экран, даже при большом масштабировании, вы видите лишь небольшую часть поля боя. На стратегической карте вы видите всю местность, на которой развернется сражение. Ваши дивизии выделены на ней желтыми точками, вражеские — красными. Красной рамкой

выделена та часть местности, которая в данный момент изображена на тактической карте. При помощи стратегической карты вы сможете легко сориентироваться в том, что творится на тактической — непосредственно на поле боя — вы просто перемещаете красную рамку в нужный вам участок, и соответствующая часть местности появляется на тактической карте. Полоска над тактической картой расшифровывает объект, на который в данный момент направлен курсор. В верхней части экрана обычно также указывается точность попадания в процентах, когда вы выбираете цель.

Ну а в нижней части экрана находятся параметры выбранной вами единицы:



Бой превратился в бойню - не щадите никого.

Название

Например, **King Tiger** ("Королевский Тигр") или **T-34/85**.

Текущее состояние

Здесь вы сможете узнать, чем соединение занято в текущий момент:

Positioned — абсолютно ничего не делает, просто стоит на месте и ждет ваших приказов.

Moving — движется к выбранной вами цели (возможны разные скорости).

Firing — ведет огонь.

Immobilised — это состояние может быть только у танков — у танка повреждена ходовая часть, он неподвижен, и в лучшем случае представляет собой неподвижную огневую точку, в худшем случае танк вот-вот будет покинут своим экипажем.

Abandoned — относится только к танкам и означает, что танк покинут запаниковавшим экипажем.

Routed — в панике и беспорядочно отступает.

Destroyed — единица больше не существует, она уничтожена.

Enemy Seen

Количество врагов, которое видит ваша единица. Еще раз напоминаем, что если вы видите определенное количество врагов, еще не значит, что то же количество видит выбранная вами единица — обзор могут заслонять подбитые танки, здания, дым, детали рельефа.

Shots N/N

Количество выстрелов за ход (максимальное число — шесть). Для танков и пушек первая цифра — количество снарядов для орудия, вторая цифра — количество выстрелов из пулеметов или личного оружия (для артиллеристов). Снаряды, отпущенные на один ход, расходуются и во время хода противника, если ваше соединение самостоятельно ведет огонь по врагу. Внимательно наблюдайте за этим параметром во время танковых сражений — если кончились снаряды, не тратьте на вражескую бронетехнику боеприпасы к пулемету — пули вражеским танкам, что слону дробинка. К сожалению нет возможности выбора между двумя видами оружия и иногда приходится вести огонь по пехоте из танковых орудий, буквально "из пушки по воробьям". Фактически, решение о том, из чего стрелять, принимает сам экипаж.

Moves

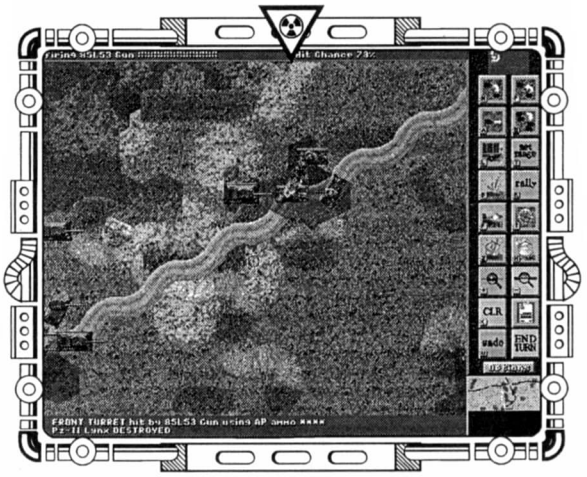
Количество клеток, на которое может двигаться выбранная единица.

Range

Расстояние, на котором ваша единица может засечь противника. Измеряется в клетках игрового поля.

Suppression

Это слово появляется среди прочих параметров соединения достаточно редко, когда соединение попадает в критическую ситуацию — это моральное состояние соединения, дословно этот параметр можно перевести как "степень подавленности". Подавленность измеряется в неких условных единицах если этот параметр не превышает десяти единиц, соединение еще худобедно может сражаться. Но если подавленность перевалила за двадцать — тогда солдаты соединения уже просто деморализованная толпа. А если единица совсем уж подавлена и пала духом, ждите неприятных сюрпризов, например панического бегства. Моральное состояние, естественно, будет совсем никудышным у единицы, находящейся на передовой под непрерывным огнем противника. Управлять, например, "подавленными" танковыми экипажами почти невозможно — они либо просто стоят у своей подбитой машины, либо бесконтрольно отступают в тыл. Бороться с подавленностью можно, отдавая приказ **Reduce Suppression Current Unit** (см. **Order Menu**).



Атака в самом разгаре.

Passenger

Этот параметр имеют только бронетранспортеры и прочие транспортные средства — вы можете почерпнуть информацию о его пассажирах, узнать, что за подразделение находится на борту.

Turn

Количество сделанных вами ходов.

Length

Продолжительность игры в ходах — вы можете увидеть, сколько ходов вам осталось для выполнения боевой задачи. Если ходы кончились, а задача до сих не выполнена и враг не разгромлен, не отчаивайтесь — вам могут дать как минимум три дополнительных хода.

Как отдать приказ соединению двигаться, вы уже знаете, делается это при помощи левой клавиши мыши. При помощи правой клавиши вы можете увидеть площадь, которую может обстреливать единица. Наводя курсор в разных направления и щелкая **RMB**, вы можете помочь засечь невидимых ранее врагов — при этом единица поворачивается. Кроме того, нажав дважды на правую клавишу мыши, вы можете увидеть

Параметры выбранной единицы:

Название и состояние — см. выше.

CHQ Link — связь с командованием. Если связь утеряна, эффективность единицы, действующей на свой страх и риск и не ориентирующейся в обстановке на поле боя, оставляет желать лучшего.

Suppression — (см. выше).

Weapon — информация об оружии, которым располагает единица.

Smoke ammo — количество боеприпасов для создания дымовых завес.

HVAP ammo (у танков) — количество боеприпасов к курсовым пулеметам.

HEAT ammo (у танков) — количество боеприпасов к башенному орудию.

N ammo (у всех остальных родов войск) — количество боеприпасов к оружию, которым вооружено соединение.

Experience — боевой опыт, чем выше этот параметр, тем выше эффективность соединения на поле боя. Соединения с богатым боевым опытом лучше беречь и использовать в самых критических ситуациях.

Morale — особых комментариев не требует — боевой дух соединения, чем выше, тем лучше.

Damage — степень повреждений единицы в процентах.

Speed — скорость, количество клеток за ход.

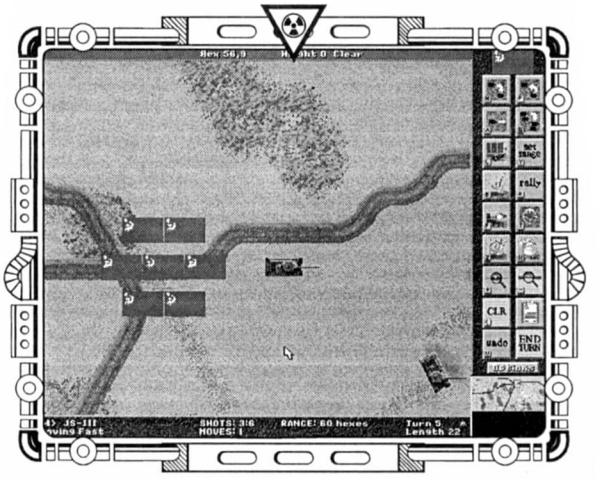
Radio — дальность связи.

Fire Control — навыки экипажа в применении бортового оружия.

Size — размеры в условных единицах. Чем больше нечто — тем проще это заметить и попасть в него.

Cost — стоимость.

Бронирование — дается в виде схемы для всех сторон корпуса и башни.



ИС-3 выходит на охоту.

Параметры командира

Rally — способность командира поддерживать на высоком уровне боевой дух соединения, бороться с подавленностью (**SUPPRESSION**)

Inf Command — способность командовать пехотой.

Art Command — способность командовать артиллерией.

Arm Command — способность командовать бронетехникой.

Kills — список побед командира. Чем больше убийств на счету, тем выше боевой опыт и моральный дух.

Рапорты по ходу сражения

В нижней части экрана появляются и текстовые сообщения, комментирующие меткость огня войск — ваших либо противника. Обычно указывается, из какого вида оружия ведется огонь, а если выстрел попал в цель, то вы можете узнать о том, какие повреждения нанесены этой цели. Перечислим наиболее характерные сообщения:

Shot Has No Effect — "Выстрел не имел эффекта" — вы попали, но ничего не повредили.

N Men Killed — "**N** человек убито" — подобными сообщения часто сопровождается стрельба по пехоте и орудийным, пулеметным, минометным расчетам.

N Immobilized — "**N** обездвижено" — это сообщение, естественно, относится к танкам, и означает, что у танка повреждена ходовая часть и он превратился в неподвижную мишень. Можно не сосредотачивать усилия на уничтожении поврежденного танка — как правило, у экипажа возрастает "подавленность", и в скором времени он покинет подбитую машину — никакие приказы держать себя в руках, чаще всего, к успеху не приведут. Экономьте снаряды и сосредоточьте огонь на еще не поврежденных танках, не уничтоженных пехотных взводах.

Front Turret Hit by A Using AP Ammo. B Destroyed — Попадание в лобовую броню (или любую другую проекцию) из орудия единицы А, использовавшего бронебойные боеприпасы. Единица В уничтожена.

N Pulling Back — "**N** отходит назад" — это сообщение относится чаще всего к пехоте. Если подразделение слишком долго обстреливают и при этом оно теряет людей, отступление неизбежно.

N Surrender — "**N** сдается" — если подразделение окружено и отступать ему некуда, или ясно что далеко оно не отступит — поляжет под ураганным огнем, не остается ничего другого, кроме как сдаться в плен ближайшему вражескому подразделению. Приказа сдаться не существует, единицы обычно совершают такие поступки по собственному желанию.

N Destroyed — "**N** уничтожено" — соединение уничтожено. Частный пример — "**Crew Destroyed**" — означает, что уничтожен танковый экипаж, пытающийся спастись бегством из подбитой машины.

Options Menu (Настроечное меню)

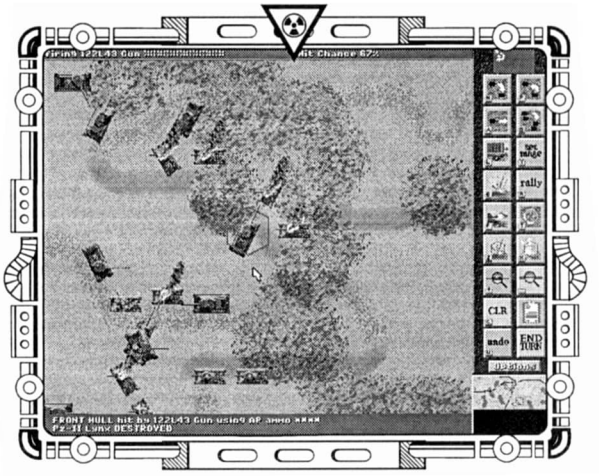
Прежде чем говорить о тонкостях управления войсками, поговорим о настроечном меню игры. По умолчанию в правой части экрана находится меню приказов (**Order Menu**), для того чтобы попасть в настроечное меню вам придется щелкнуть курсором на надпись **Options**, расположенную в самом низу меню приказов.

Visible Hex Sides Off/On

Включить или, наоборот, выключить деление карты на шестигранные клетки-гексы. Вообще-то, лишенное деления на клетки, поле битвы смотрится куда более реалистично. Но с другой стороны, при помощи клеток вам будет легче сориентироваться при наведении огня артиллерии или при выборе оптимального маршрута движения бронетехники и пехоты.

Unit ID Tag Off/On

Включить или выключить обозначение национальной принадлежности единицы — рядом с изображением появляется маленький флажок. Правда, в сражениях между немцами и союзниками спутать, где свой, а где чужой — невероятно сложно. Ведь единицы немцев и союзников резко отличаются цветом — немецкие — серые, союзные — зеленые. Исторически такой выбор окраски не совсем верен — немцы окрашивали свои танки серой краской **panzergrow** до 42 года, а начиная с 43 года, танки красились желтоватой краской **Vermacht Olive**, поверх которой вручную наносились камуфляжные пятна темно-зеленой краской, зимой на танки наносили слой легкосмываемой белой краски. Но создатели игры решили не



Невосполнимые потери.

обращать внимания на такие мелочи, и немецкие танки зимой и летом и на протяжении всей войны — одним цветом. Однако, например, при сражениях русских и американцев (в игре есть и такие фантастические сценарии) вполне может возникнуть путаница, и флажки, обозначающие национальную принадлежность, будут совсем не лишними.

Victory Objectives Flags Off/On

Включить или выключить изображения клеток, помеченных флагами — вашими или вражескими. Клеток, которые вам необходимо либо захватить, либо отстоять. Удобная вещь — уменьшив масштаб карты, вы с первой секунды можете оценить вашу боевую задачу и попытаться спланировать ваши действия. Но если вам охота максимально осложнить себе жизнь и действовать вслепую — пожалуйста, смело отключайте флаги.

Sound Effects — Off/On

Включить или выключить звуковые эффекты — лязг гусениц, выстрелы, взрывы и т. п. Отключать звуковое сопровождение мы бы вам не рекомендовали — полная тишина идет в ущерб атмосфере игры.

Music OFF/ON

Включить или выключить музыку. Музыка в игре отнюдь не радует своим разнообразием и быстро надоедает. Хотя, впрочем — на вкус и цвет товарища нет.

Visible Move Radius — Off/On

Включить или выключить "радиус движения" — иными словами, получить возможность видеть расстояние, на которое может двигаться боевая единица. Клетки, которые находятся в пределах ее досягаемости, выделяются более светлым цветом. Для чего отключать такую полезную возможность, не совсем ясно.

Adjust Sound Effects Volume

Громкость звуковых эффектов. Этот параметр имеет принципиальное значение для обладателей мощных многоваттных колонок — если хотите, чтобы от выстрелов танковых орудий звенели стекла во всем микрорайоне, выставляйте этот параметр по максимуму.

Animation level — Low/Medium/High

Уровень анимации или, иначе говоря, скорость отображения передвижения по полю боя ваших и вражеских войск.

Animaions are Off/On

Включить/отключить видеофрагменты.

Rename Current Unit

Переименовать выделенное соединение. Если вы помните, в Красной Армии во время войны танкам часто присваивали имена, а экипажи немецких танков часто наносили на броню своих машин имена погибших товарищей. Вы тоже можете переименовывать танки, орудийные расчеты, пехотные взводы и т. п. Но вряд ли у вас хватит терпения переименовать все находящиеся под вашим началом соединения.

Rename Current Unit Leader

Переименовать командира соединения. Если вы играете за наших и вас слегка коробит от совершенно несуразных имен русских командиров, вы можете дать им вполне человеческие имена.

Rename Current Formation Leader

Переименовать командира взвода или отделения.

Adjust the Message Time Delay Length

В нижней части экрана часто появляются сообщения, комментирующие происходящие в игре события — например, "Выстрел не имел эффекта", "Убиты два человека" или, скажем, "Королевский Тигр" обездвижен". Вы можете выбрать продолжительность времени, на протяжении которого на экране будут высвечиваться эти сообщения. Если вы плохо знаете английский, можете выставить максимальное значение этого параметра, но с другой стороны, внимательно глядя на экран, вы и так поймете, что выстрел не имел никакого эффекта, два человека убиты, а "Королевский тигр" обездвижен. Рекомендуем оставить значение, стоящее по умолчанию — 0,66 сек.

Adjust the Difficulty Level

Уровень сложности. Если вы неправильно оценили свои полководческие навыки, то, зайдя в этот пункт меню, вы сможете сменить уровень сложности прямо по ходу игры. Об уровнях сложности мы уже говорили выше.

End Game and Exit

Если вам надело воевать, можете закончить игру.

Go to Weapons Encyclopedia

Заглянуть на страницы военной энциклопедии, для того чтобы почерпнуть краткие сведения о применяемом в игре оружии.

Auto-Rally On/Off

Включить/выключить автоматическую борьбу с "подавленностью" боевых еденицы во время боя.

Подавленность — **Suppression** — параметр, возникающий у ваших солдат под вражеским огнем, чем выше этот парметр, тем менее эффективно сражается боевая единца. Подробнее об этой характеристике мы расскажем чуть ниже. Но с подавленностью эффективно могут бороться командиры — вы можете заставить их делать это автоматически между ходами (что мы и рекомендуем вам сделать), а можете бороться с подавленносью самостоятельно. Впрочем, даже при автоматической борьбе с подавленностью ничто не помешает вам на своем ходу дополнительно побороться с ней вручную.

Go to Headquarters Menu

Зайдя сюда, вы сможете прочитать список командиров соединений, а заодно и почерпнуть информацию о том, сколько сил еще осталось под вашим командованием. Более подробно это меню было описано выше.

Go to Save Game Menu

Этот пункт меню позволит вам записать текущее состояние игры.

Order Menu (Меню приказов)

При помощи этого меню вы сможете отдавать приказы своим войскам. Самые простейшие приказы вы можете отдавать, не заходя ни в какие меню, только при помощи курсора. Наводите курсор на выбранное соединение, нажимаете на клавишу мышки, и вокруг соединения выделяются более светлым цветом клетки, в пределах которых соединение может перемещаться. Если в пределах досягаемости огня соединения оказались враги, вы находите вражеское соединение, которое вы хотите обстрелять, наводите на него курсор и, если он принял вид прицела, смело стреляйте — нажмите клавишу мышки. Но вот все остальные приказы вы сможете отдать при помощи **Order Menu**.

Find Next/Last Unit

Найти следующую/предыдущую единицу, еще не сделавшую своего хода. Если вы хотите, например, начать массированное наступление, двинуть на врага все, что у вас есть наличии, этот пункт меню позволит найти вам "забытые" соединения. Удобно пользоваться этим пунктом меню, когда вам необходимо найти какое-то одно, важное для вас соединение, точную дислокацию которого вы позабыли.

All Formation Mode OFF/ON

Включить или выключить режим перемещения целых взводов и отделений. Другими словами, вам предстоит решить — командовать вам отдельными соединениями, либо целыми взводами и отделениями. Если вы включите это режим, то тогда ваш приказ, например, двигаться к определенной клетке, воспримет не только выбранный вами танк, но и весь танковый взвод. Пользоваться этим пунктом меню лучше в самом начале игры, когда еще неизвестна точная дислокация врага и не прозвучал еще первый выстрел. Ну а в горячке боя, лучше всего управлять отдельны-

ми единицами — тем более, что стрелять всем взводом по одной цели все равно нельзя. К тому же не забывайте, к какому взводу относится тот или иной танк, не распихайте взвод по разным углам карты, если намерены в дальнейшем пользоваться этим режимом.

Find the Next Formation HQ Unit

Найти командующего следующим соединением. Все танки одного типа, естественно, выглядят одинаково, и запомнить, в каком именно находится командир взвода, достаточно сложно. А командира надо беречь — лишившись командования, весь взвод может начать незапланированное отступление, внезапно запаниковавшие экипажи могут покинуть свои машины, а те, кто еще не поддался панике, будут заметно менее метко стрелять. Так что ни в коем случае не посылайте вперед командирские машины, пусть уж лучше они командуют с безопасной дистанции.

Set Firing Range for the Current Unit

Вы можете изменить расстояние, на котором ваши войска могут засечь противника и открыть по нему огонь. Расстояние измеряется в клетках поля. Для того чтобы играть было интересно, на маленьких картах этот параметр лучше установить по минимуму. И не забудьте, что какое бы вы ни установили расстояние видимости, ваши соединения все равно не будут видеть врагов, укрывшихся за холмами, зданиями или на дне лощин. Чем больше дальность, тем ниже точность.

Attack Hex with Indirect Fire

Отдать приказы имеющейся у вас артиллерии атаковать не конкретную цель, но некоторое пространство — по сути дела, этот пункт меню дублирует **PrePlan the Bombardment Mission** в меню расстановки войск. Вы оказываетесь в небольшом меню, в котором перечислены все ваши орудия, минометы и самолеты. Напротив расположены условные обозначения видов огня — обстрел снарядами, либо создание дымовой завесы. На карте в это время светлыми клетками выделяется площадь, которую может поразить выбранное орудие (миномет, самолет). Вы наводите курсор на нужную вам клетку, затем наводите курсор на иконку, изображающую взрыв — **Bombard** (или клубы дыма **Smoke**), на выбранной клетке тоже появляется изображение взрыва — это значит, что вскоре на это место обрушатся ваши бомбы и снаряды. Как скоро это произойдет, вы можете узнать из пункта **Delay** — там написано, через сколько ходов начнется обстрел или бомбежка.

Артиллерия и авиация действуют между ходами, не забывайте об этом, отправляя вперед свои войска — они могут угодить под огонь своих же артиллеристов.

Артиллерия, как правило, стреляет уже после следующего хода, а авиацию приходится ждать как минимум два хода. Зато авиация обстреливает и бомбит не только выбранные вами клетки, но и их ближайшие окрестности, если на них она обнаруживает вражеские соединения.

Иконка, изображающая глаз, позволит вам посмотреть параметры выбранного орудия. В начале игры имеет смысл обстреливать клетки с флагами и прилегающие к ним участки дороги. Главное — запомните, какие именно клетки вы решили обстрелять и не ставьте на них свои войска. Если вы передумали вести огонь, можете отменить приказ при помощи иконки с крас-

ным кружком. Посмотреть, где находится выбранное орудие, можно, нажав на серую плашку с его названием. Кроме того, внизу экрана находятся традиционная миникарта и средства масштабирования и центровки.

Reduce Suppression for Current Unit

При помощи этого пункта меню вы можете привести в чувство запаниковавшее соединение, начавшее незапланированное вами отступление с исходных позиций. В самых критических ситуациях вам придется отдавать этот приказ несколько раз подряд.

Fire Weapons at Target of Current Unit

Открыть огонь по текущей цели.

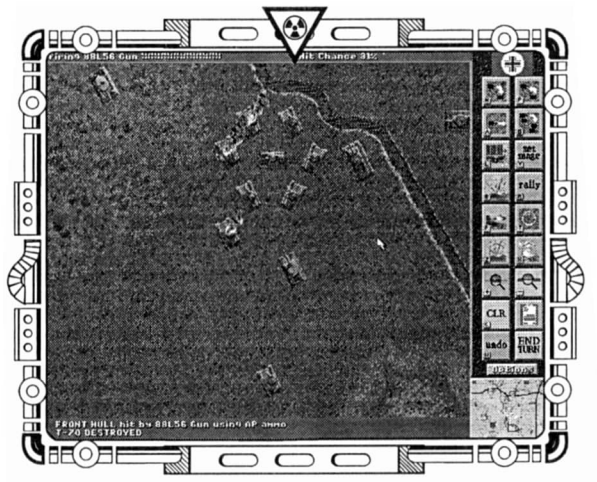
Set Direct Fire Target for Current Unit

Выбрать цель в зоне прямой видимости. Если ваше соединение обнаружило поблизости врагов, при помощи этого пункта меню вы сможете выбрать оптимальную мишень. Это совсем необязательно самый ближайший вражеский танк или пехотный взвод. Как всегда, вы попадаете в меню, в котором вы сможете менять масштаб карты и при помощи кнопок **Next/Prev Target** перебирать возможные цели. Компьютер учитывает, в какую сторону развернута пушка или танковая башня. И орудию, и танку удобней стрелять прямой наводкой. Разворачивать, например, тяжелое противотанковое орудие — занятие не из легких, точно прицелиться после такой тяжелой работы будет сложновато, а время полного поворота башни, например, "Тигра" равнялось 77 секундам. Так что можете вполне доверять компьютеру — ему виднее, куда вам лучше стрелять. Но если выбранная компьютером цель вас чем-то не устраивает при помощи иконки **Go to Next Target** вы можете посмотреть другие цели, по которым выбранное соединение может стрелять.

На всякий случай напоминаем, что этот приказ актуален только в том варианте, если выбранное соединение видит кого-нибудь из врагов, в противном случае вам останется только полюбоваться на надпись **No Target** — "Нет цели". Когда ходит противник, ваши соединения автоматически будут обстреливать врагов, оказавшихся в пределах досягаемости. При выборе мишени обратите внимание на параметры, появляющиеся в нижней части экрана:

a) **Range to target** — расстояние до цели, измеряется в клетках игрового поля.

b) **Accuracy** — вероятность точного попадания в цель, измеряется в процентах. Как легко догадаться, чем больше расстояние, тем меньше вероятность попасть.



Безвестный ручей вашими стараниями войдет в историю.

Attack Hex with Direct Fire

Выстрел по любой клетке в пределах зоны видимости. Разумеется, имеет смысл только в том случае, если вы не ошиблись в своих догадках о месте дислокации вражеских войск. В любом случае, снарядов не жалко.

Тот же самый приказ можно отдать не только артиллерии, но и абсолютно любой единице, например, танку. В этом случае клетки, по которым может стрелять единица, будут выделены более светлым цветом и вам останется навести курсор-прицел на приглянувшуюся светлую клетку — единица произведет по ней выстрел. Повторное нажатие на эту кнопку приведет к повторному выстрелу по выбранной клетке — и так до тех пор, пока у единицы не кончатся отпущенные на ход боеприпасы.

Create Smoke a Hex with Direct Fire

Создать дымовую завесу на клетке, которую вы выбрали для обстрела. Каким образом это делается, не совсем ясно — ведь пушки не стреляли дымовыми шашками, но тем не менее дымовая завеса в выбраном вами месте, действительно появляется после артобстрела или бомбежки. Дымовые завесы имеет смысл создавать на ближних дистанциях, чтобы мешать врагу вести прицельный огонь. Надо заметить, что дыма в игре с лихвой хватает и без этого приказа — горящие танки, пылающие здания способны утопить в непроницаемом дыму весьма обширные участки карты. В таких задымленных местах удобно прятать свою технику — враг либо не увидит ее, а если и увидит, то не сможет вести прицельный огонь.

*Как и в случае со стрельбой обычными снарядами (вышеописанная команда **Attack Hex with Direct Fire**), подобную команду можно отдать любой единице, а не только артиллерии.*

Zoom/Unzoom Map

Увеличить/уменьшить масштаб карты. Уменьшать карту лучше в самом начале игры, для того чтобы окинуть с высоты птичьего полета все поле предстоящей битвы.

Clear Dark and Smoke Hexes

Очистить темные и задымленные клетки, чтобы посмотреть, что же там творится. Иногда дым на некоторых клетках достигает такой плотности, что не видно ни своих, ни чужих, вообще ничего, кроме клубов дыма, из дыма и сквозь дым практически невозможно вести прицельный огонь. Вообще-то очистка задымленных клеток — не совсем честный прием, но если этого самого дыма слишком много, то подобная уловка вполне оправдана.

Go to Unit Menu

Вы можете познакомиться с подробным списком имеющихся у вас соединений и единиц. Практическое значение этого списка заключается в том, что при помощи него вы можете выбрать нужную вам боевую единицу — щелкаете на нее курсором и возвращаетесь в основное меню, но вместо ранее выбранной единицы вы будете командовать уже выбранной единицей из списка.

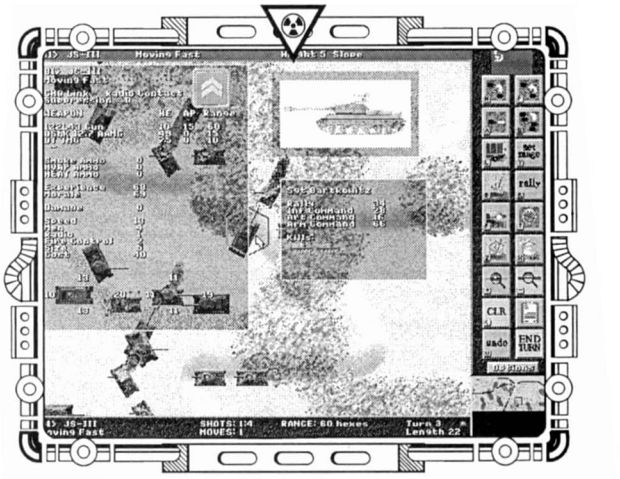
В этом списке указано еще и количество выстрелов, отпущенных на ход каждой единице. Коме того, указано текущее состояние единицы — подробнее о различных состояниях, которые могут быть — подробнее см. раздел "Игровой экран".

Undo Last Move

Если вы приказали соединению двигаться к выбранной вами клетке, а потом внезапно передумали, вы можете отменить ваш приказ. Но не забудьте, что вы можете сделать это до того, как открыли огонь. Соединение, сделавшие хоть один выстрел, уже не может вернуться на исходные позиции.

Quit the Order Phase

Если вы отдали все приказы, вы можете передать ход противнику.



Кто бросит вызов этой машине смерти?

Рельеф

Болота, Грязь

Болота — местность крайне неблагоприятная для движения наступающих войск — если пехота еще хоть как-то может передвигаться по болоту, то танки в нем почти полностью теряют маневренность — перемещается на одну-две клетки в ход, а тяжелый танк может вообще увязнуть в болоте и превратиться в неподвижную огневую точку.

Холмы

Холмы — идеальное место для установки орудий, бьющих прямой наводкой — ведь с вершины холма открывается фактически вся местность. Танк, взобравшийся на холм, также получает немалые преимущества — например, если холм находится рядом с дорогой, а по дороге движется колонна вражеской техники, то танку остается только подбить головную машину колонны и выбивать одну за другой, сколько успеет, вражеские машины. Единственная проблема заключается в том, что на высокие холмы с крутыми склонами не всякий танк может вскарабкаться или сможет, но слишком медленно, передвигаясь всего на несколько клеток в ход. Но холмы первого уровня вполне танкодоступны. За холмами также можно прятать резервы — даже если враг и догадывается о их существовании, то накрыть он их сможет только неприцельным навесным огнем гаубиц, который далеко не всегда приводит к ощутимым потерям (правда, гораздо хуже, если враг накроет ваши резервы из реактивных минометов или при помощи тактической авиации, но и то и другое в игре встречается достаточно редко).

Реки

В отсутствие мостов и плавсредств для танков и пехоты фактически непроходимы. Хотя некоторые немецкие танки и оснащались оборудованием для преодоления водных преград (например, первые 400 "Тигров"), в игре они никак не фигурируют.

Кусты и деревья

Деревья и кустарник заслоняют обзор экипажам танков и пехотинцам. В танк, укрывшийся за деревьями, очень сложно попасть, даже при условии, что враг его видит. Кроме того, плотно посаженные деревья и густой кустарник существенно замедляют (а иногда и вовсе делают невозможным) движение танков. Деревья и кусты — идеальное место для размещения пехоты, оснащенной противотанковым оружием — советских бронебойщиков, американских базучников, немцев с фаустпатронами.

Деревянные здания

Деревянные домики отличаются повышенной горючестью — загораются от первого попадания и заволакивают дымом ближайшие клетки. Деревянный домик вполне может быть раздавлен танком, правда тот при этом может повредить гусеницы и превратиться в неподвижную огневую точку. Часто флаги размещают на клетках, занятых такими домиками, и в этом случае давить их приходится в обязательном порядке. К сожалению, пехота не может занимать деревянные и все прочие здания и использовать их в качестве оборонительных сооружений.

Каменные здания

От деревянного домика отличается повышенным запасом прочности и меньшим количеством дыма, выделяемым при горении. Средним и легким танкам, в большинстве случаев, не по силам раздавить каменный дом, но тяжелые с подобной задачей достаточно часто справляются, но при этом у них столь же часто выходит из строя ходовая часть.

Большие и прочные каменные здания

Способны выдерживать попадания снарядов небольших калибров, разрушаются только крупнокалиберной артиллерией. Разрушить такое здание при помощи танка — очень сложная задача. Будучи разрушенными, дымят в точности так же, как и прочие каменные здания. Танк, укрывшийся за таким солидным зданием, может чувствовать себя в полной безопасности (до тех пор, пока вражеские танки это здание не объедут). В подавляющем большинстве сценариев, действие которых разворачивается в сельской местности, столь прочные постройки фактически не встречаются — но зато города застроены именно такими зданиями.

Проселочная дорога. Асфальтированная дорога.

Дороги, в том числе и проселочные — идеальное место для транспортировки войск на большие расстояния. Правда, колонна техники, оказавшаяся на дороге под обстрелом или бомбежкой (компьютер очень любит обстреливать или бомбить дороги) или, что еще хуже, под плотным перекрестным огнем прямой наводкой, ведущимся из нескольких точек, понесет большие потери.

Песок

По песку танки и пехота двигаются так же, как и по обычному рельефу. Грузовики, оказавшись на песке, конечно же, теряют маневренность.

Ремонт

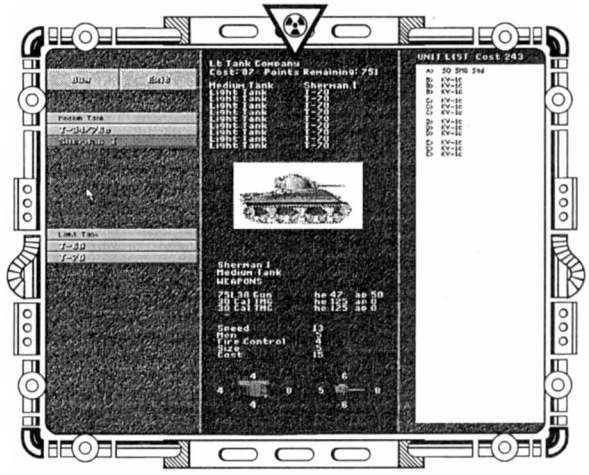
При игре в долговременную кампанию, по окончании очередного сражения вы попадаете в меню, представляющее собой список имеющихся у вас соединений и их параметров. Обратите внимание на параметр **Damage** — повреждения. Устранить повреждения у всех поврежденных соединений можно, наведя курсор на надпись **Fix All**. На ремонт, как легко догадаться, тратятся деньги. Если вы хотите ремонтировать не все соединения подряд, а выборочно — например, только имеющие максимальную степень повреждений, выделите предназначенное для ремонта подразделение и наведите курсор на надпись **Fix**. Если хотите переоснастить соединение более совершенной техникой, наведите курсор на надписи **Change** и вы попадете в **Security Menu**.

Несколько полезных советов

Наступление

Если ваша миссия заключается в наступательной операции, самое неправильное решение — просто двинуть все имеющиеся у вас соединения вдоль шоссе к ближайшим клеткам с вражескими флагами. Многочисленность наступающих — еще не гарантия успеха. Можете быть уверены — ваши войска попадут под перекрестный огонь и понесут большие потери, которые, скорее всего сделают дальнейшие наступление невозможным. Подбитые танки станут источником непроницаемой дымовой завесы, которая будет мешать прицеливаться вашим соединениям, либо вообще лишит их возможности видеть противника. Ну а противнику ничто не помешает сконцентрировать огонь по скоплению ваших войск, пусть даже скрытых за пеленой дыма. Наступление большими массами пехоты, сбитыми в одну кучу, еще более бесперспективно — пехота превратится в настоящее пушечное мясо.

Прежде всего, проведите разведку боем — пошлите вперед либо броневики или легкие танки, либо один-два танка. Скорее всего, разведчики погибнут, но эта жертва вполне оправдана — вы будете знать, где сконцентрировать огонь артиллерии, где наступающим войскам грозит наибольшая опасность. Лучше всего собрать наступающие войска в несколько группировок, одну отправить в лобовую атаку, а остальными атаковать с флангов. Наступающую пехоту лучше всего прикрывать дымовыми завесами — это даст пехотинцам возможность вплотную подобраться ко вражеским позициям (именно так почти всегда поступает компьютер). Артиллерийский огонь, пока вы не засекли места дислокации вражеских войск, лучше всего концентрировать на клетках с флага-



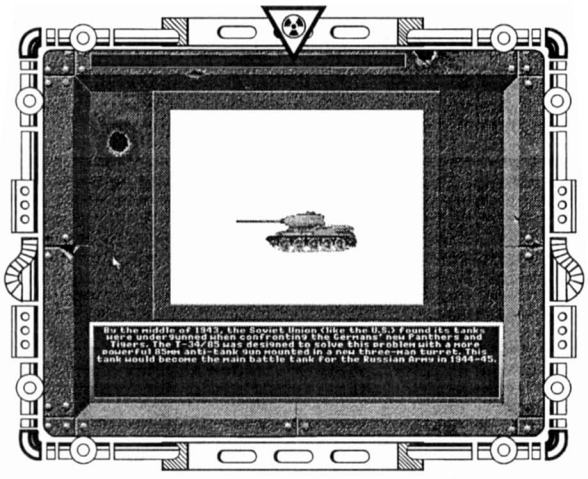
Закупка войск - дело ответственное.

ми и их ближайших окрестностях, на возвышенностях (как правило, там устанавливается артиллерия). Если поблизости от клеток с флагами имеются здания, желательно деревянные здания — лучше всего обстреливать именно их — густые клубы дыма лишат обороняющихся возможности вести прицельный огонь. Ни в коем случае не передавайте командование артиллерией и авиацией компьютеру — он вполне может накрыть метким огнем ваши войска. Но и сами старайтесь не забывать, какие именно клетки поля вы решили подвергнуть обстрелу.

Противотанковые самоходки лучше пускать позади атакующих танков — если танки неожиданно напорются на противника и на следующем ходу не смогут вести ответный огонь, за них это сделают самоходки. Совсем необязательно сразу рваться к клеткам с флагами, гораздо эффективнее, замедлив темп наступления, последовательно, один за другим уничтожать очаги сопротивления. Атакующие соединения, даже собранные в одну ударную группировку, не ставьте вплотную друг к другу — не давайте противнику сконцентрировать огонь — пусть он атакует всеми имеющимися огневыми средствами какой-нибудь один танк или пехотный взвод, вырвавшийся вперед, или рассеивает огонь сразу по множеству целей. Всегда старайтесь иметь в запасе свежие, нетронутые резервы — ни в коем случае не кидайте в бой все сразу — ведь у вас нет возможности закупать подкрепления по ходу боя, помощи ждать неоткуда. Если один из флагов находится на клетке, занятой зданием, старайтесь не занимать ее тяжелыми танками — неповоротливый тяжелый танк, давя постройку, сам часто остается без гусениц (впрочем, если это последняя оставшаяся клетка, можно и не обращать внимания на подобные мелочи).

Оборона

Если вам предстоит держать оборону, сдерживать натиск противника, главное — позаботьтесь о минах, бункерах, артиллерии. В миссиях и сценариях, посвященных начальному периоду войны, не помешают и минометчики. При закупке войск главное внимание уделите не танкам, а самоходным ●рудиям. Из пехоты наиболее предпочтительны пулеметчики и бронебойщики. Транспортные средства закупать для них совсем не обязательно — лучше позаботьтесь об окопах. Артиллерийский огонь лучше всего концентрировать на прилегающих к передовой участках шоссе. Противотанковые пушки, бронебойщиков и пулеметчиков лучше всего размещать вдоль шоссе, ведущего к обороняемым клеткам. На клетки с флагами лучше всего ничего не ставить — именно сюда скорее всего, обрушится артиллерийский огонь противника.



Знаменитая "тридцатьчетверка".

Бункера лучше всего ставить равномерной линией почти на передовой — они надолго задержат противника и дадут вам возможность решить, куда послать резервы. Минировать

лучше всего шоссе и прилегающие к ним участки местности, при обороне городов лучше всего густо заминировать улицы на окраинах города. Продираться сквозь нагромождения зданий противнику придется достаточно долго. Артиллерию большого калибра (гаубицы, стреляющие навесным огнем) желательно размещать в тылу, подальше от передовой. Ну а противотанковые пушки и малокалиберную артиллерию, конечно же, лучше разместить в самой гуще будущего сражения — именно она должна принять на себя основной удар. Артиллерию этого вида лучше всего держать на возвышенностях — чем выше расположена пушка, тем больше площадь которую она может поразить.

Внимательно следите за дымовыми завесами, которые создает компьютер — легко догадаться, что под прикрытием дыма постараются незаметно пробраться вражеские войска. Причем, скорее всего, это будет пехота. Поэтому не лишним будет подтянуть к этим клеткам пулеметчиков и отвести назад танки (если дымовая завеса образуется прямо перед танками). Если у вас есть такая возможность, сконцентрируйте на задымленных клетках плотный артиллерийский или минометный огонь. Первые ходы старайтесь ничего не делать (за исключением артиллерийских ударов). Просто ждите и все — дайте противнику себя проявить, обозначить направление главного удара. Ну а затем перекидывайте излишки и резервы на наиболее угрожающий участок (да, опять-таки не забудьте о резервах, не ставьте на передовую сразу все, что у вас имеется).

Переходить в контратаки необязательно, даже когда вы уверены в том, что уничтожили почти всю вражескую технику, запомните — ваша задача просто продержаться определенное количество ходов, ведь и у противника тоже могут оказаться неожиданные резервы.

Встречное нападение

При игре вдвоем в режиме "встречное нападение" (**Meeting Engagement**) побеждает, как правило, самый осторожный. Не ломитесь вперед всей массой имеющихся у вас войск. Напав небольшими силами и начав отступление, старайтесь заманить врага под огонь своей артиллерии или замаскированных танков. И лишь когда противник понесет большие потери, переходите в настоящее наступление. В подобной битве резервы решают все.

Таблицы характеристик техники и оружия в игре

Мы приводим таблицу основных характеристик всех видов техники и оружия, встречающихся в этой игре. Подробнее о танках Второй Мировой вы сможете прочитать в "Танковой Энциклопедии", публикуемой в этом же томе. Там вы сможете найти краткие сведения о создании и боевом применении всех основных типов танков воюющих сторон.

Танки

Таблица включает в себя не только основные характеристики, но и рейтинги, показывающие эффективность танков на разных этапах войны — эти рейтинги помогут вам при закупке боевой техники.

Оружие — указывается основное вооружение танка, установленное в башне или рубке. Курсовые и зенитные пулеметы в расчет не принимаются, за исключением тех случаев, когда кроме

пулеметов танк или броневик не нес никакого вооружения. В подавляющем большинстве случаев указывается калибр орудия и длина орудия в калибрах — например, **75L24** — 75 мм пушка длиной 24 калибра. Советуем вам обращать внимание не только на калибр (понятно, что чем он больше, тем лучше), но и на длину ствола — чем длиннее ствол, тем выше начальная скорость снаряда, тем выше бронебойные качества.

Макс. бр. — максимальная дистанция, на которой эффективен бронебойный снаряд, указывается в клетках игрового поля. В боекомплект танков входили как бронебойные и кумулятивные снаряды, предназначенные исключительно для борьбы с танками, так и осколочно-фугасные, предназначенные для борьбы с пехотой и долговременными огневыми точками, но против танков, как правило, бесполезные (за исключением снарядов больших калибров). В игре такого деления нет, и танк по умолчанию стреляет по вражеским танкам бронебойными снарядами, а по пехоте, артиллерийским позициям и укреплениям — фугасными. Этот параметр — эффективность именно бронебойных снарядов.

Эфф. — эффективность небронебойных боеприпасов танка

Цена — стоимость танка в условных единицах

Назначение — указывает основную боевую специальность танка:

Поддержка пехот. — как правило, легкий танк, предназначенный для моральной поддержки своей пехоты и для борьбы с пехотой противника и для уничтожения легких целей. Слабо бронирован и вооружен.

Противотанк. — средние и некоторые легкие танки, предназначенные для борьбы с танками противника и уничтожения долговременных огневых точек и прочих серьезных целей.

САУ — самоходная артиллерийская установка. По сути дела, пушка на танковом шасси, способная быстро менять позиции. Не предназначена для борьбы с вражескими танками и атак на хорошо укрепленные позиции.

СУ — зенитная самоходная установка. Предназначена для сопровождения танковых колонн и отражения атак вражеской авиации.

Разведчик — легкий танк или тяжелый броневик, предназначенный исключительно для разведки, корректировки огня артиллерии, и, в крайних случаях, борьбы с пехотой противника.

Рейтинг 39...45 — год Второй Мировой войны, для которого указан рейтинг.

A

Великолепный танк, отлично бронированный, превосходно вооруженный, способный уничтожить любой танк противника — более того, способный выкашивать целые вражеские дивизии. Стоимость таких танков, как правило, также под стать их рейтингу.

B

Танк, способный справляться со своими боевыми задачами — уничтожением танков и пехоты противника. Но и вражеские танки, и противотанковые орудия способны эффективно его поражать. Как правило, такие танки составляют костяк танковых соединений воюющих сторон.

C

Устаревший танк, все еще способный бороться с танками противника. Бронирование, как правило, оставляет желать лучшего — велика вероятность того, что танк не вернется из боя. Основное достоинство — низкая стоимость.

D

Анахронизм, каким-то чудом доживший до этого боя. Слабое вооружение, никуда не годная броня и ... смехотворная стоимость, на которую кто-то может и попасться.

Немецкие танки

	Рейтинг по годам											
Название	**39**	**40**	**41**	**42**	**43**	**44**	**45**	**Оружие**	**Макс. бр.**	**Эфф.**	**Назначение**	**Цена**
Pz-Ib	C	D	-	-	-	-	-	MG's	0	10	Поддер.пехот	3
Pz-IIc	B	C	D	-	-	-	-	20L55	6	20	Противотанк	5
Pz-IIL	-	C	C	D	-	-	-	20L55	6	20	Разведчик	6
Pz-IIIE	A	B	C	D	-	-	-	37L46	7	30	Противотанк	9
Pz-IIIG	-	A	B	D	-	-	-	50L42	8	30	Противотанк	10
Pz-IIIH	-	A	B	C	D	-	-	50L42	8	30	Противотанк	11
Pz-IIIJ	-	-	A	B	D	-	-	50L60	9	30	Противотанк	12
Pz-IIIM	-	-	-	B	C	-	-	50L60	9	30	Противотанк	13
Pz-IIIN	-	-	-	B	C	-	-	75L24	6	30	Поддер.пехот	10
Pz-38t	B	B	C	D	-	-	-	37L46	7	30	Противотанк	7
Pz-35(t)	B	C	D	-	-	-	-	37L40	5	30	Противотанк	7
Pz-IVc	B	B	C	C	-	-	-	75L24	6	30	Поддер.пехот	8
Pz-IVe	-	B	B	C	-	-	-	75L24	6	30	Поддер.пехот	9
Pz-IVf2	-	-	-	B	C	-	-	75L43	13	50	Противотанк	14
Pz-IVg	-	-	-	-	B	B	C	75L48	14	50	Противотанк	13
Pz-IVh	-	-	-	-	-	B	B	75L48	14	50	Противотанк	15
Panther	-	-	-	-	A	A	B	75L70	19	60	Противотанк	25
Tiger	-	-	-	A	A	A	B	88L56	17	60	Противотанк	30
King Tiger	-	-	-	-	-	A	A	88L71	22	60	Противотанк	50
Brumbar	-	-	-	-	A	A	A	150L10	0	50	Поддер.пехот	15
Stug-IIIb	B	B	C	D	-	-	-	75L24	6	30	Поддер.пехот	8
Stug-H42	-	-	-	A	B	B	B	105L30	0	40	Поддер.пехот	13
Stug-IIIg	-	-	-	-	B	B	C	75L48	14	50	Противотанк	11
Stug-IV	-	-	-	-	B	B	C	75L48	14	50	Противотанк	12
Jpz-I	-	C	D	-	-	-	-	47L43	8	30	Противотанк	7
PzJagd-38	-	-	-	C	C	-	-	76L51	13	50	Противотанк	11
Marder	-	-	-	B	C	D	-	76L51	13	50	Противотанк	10
Marder II	-	-	-	B	B	D	-	75L48	14	50	Противотанк	11
Maeder III	-	-	-	-	C	D	-	75L48	14	50	Противотанк	9
Nashorn	-	-	-	-	B	B	B	88L71	22	60	Поддер.пехо	16
Hetzer	-	-	-	-	A	B	B	75L48	14	50	Поддер.пехо	10
JPZ-IV/70	-	-	-	-	-	A	B	75L70	19	60	Поддер.пехо	15
Jagdpanther	-	-	-	-	-	A	A	88L71	22	60	Противотанк	35
Elefant	-	-	-	-	B	B	-	88L71	22	60	Противотанк	40
Jagdtiger	-	-	-	-	-	-	A	128L58	22	80	Противотанк	60
Sig33	-	-	-	C	C	C	-	150L10	3	50	Подд. пехот.	9

	Рейтинг по годам											
Название	39	40	41	42	43	44	45	Оружие	Макс. бр.	Эфф.	Назначение	Цена
Wespe	-	-	B	B	C	C	C	105mm	0	40	САУ	12
Hummel	-	-	-	B	B	B	B	150mm	2	50	САУ	15
Lorraine	-	B	B	C	C	C	C	150mm	3	130	САУ	15
Wirblewind	-	-	-	-	-	A	A	20mm	3	30	ЗСУ	11
Ostwind	-	-	-	-	-	B	B	37mm	6	40	ЗСУ	12
Gw-38t	-	B	B	C	-	-	-	150L10	3	50	Подд. пехот	10
Sdk-221	C	C	D	-	-	-	-	MG's	0	10	Разведчик	3
Sdk-222	B	C	D	-	-	-	-	20L55	6	20	Разведчик	5
Sdk-231	B	B	C	C	-	-	-	20L55	6	20	Разведчик	5
Sdk-234	-	-	B	B	C	C	-	20L55	6	20	Разведчик	6
Puma	-	-	-	-	B	C	D	50L60	9	30	Разведчик	9
Sdk-234/3	-	-	B	C	C	C	-	75L24	6	30	Разведчик	10
Sdk-234/4	-	-	-	-	-	C	C	75L48	14	50	Разведчик	12

Советские танки

	Рейтинг по годам											
Название	39	40	41	42	43	44	45	Оружие	Макс. бр.	Эфф-ть	Назначение	Цена
BT-5	C	C	D	-	-	-	-	45L46	7	25	Противотанк	5
BT-7	B	C	C	D	-	-	-	45L46	7	25	Противотанк	6
BT-7A	B	B	C	D	-	-	-	76L26	5	30	Противотанк	7
T-26S	B	C	D	D	-	-	-	45L46	7	25	Противотанк	5
T-60	-	-	C	D	D	-	-	20L55	6	20	Разведчик	6
T-70	-	-	-	C	C	D	D	45L46	7	25	Разведчик	8
T-28C	B	B	C	D	-	-	-	76L26	5	30	Противотанк	12
T-35	B	B	B	C	-	-	-	76L16	6	30	Противотанк	25
KV-1	A	A	B	C	-	-	-	76L35	8	30	Противотанк	15
KV-1C	-	A	A	B	-	-	-	76L41	9	40	Противотанк	18
KV-85	-	-	-	-	B	B	-	85L53	13	50	Противотанк	20
KV-IIA	A	A	B	-	-	-	-	152L20	0	50	Поддер.пехот	20
JS-II	-	-	-	-	-	A	B	122L43	20	60	Противотанк	25
JS-III	-	-	-	-	-	-	A	122L43	20	60	Противотанк	30
T-34/76A	-	A	A	B	C	-	-	76L35	8	30	Противотанк	12
T-34/76B	-	-	A	B	C	-	-	76L41	9	40	Противотанк	12
T-34/76C	-	-	A	B	C	D	-	76L41	9	40	Противотанк	11
T-34/85	-	-	-	-	B	B	C	85L53	13	50	Противотанк	14
SU-45	C	C	D	-	-	-	-	45L46	7	25	Противотанк	6
SU-76	-	B	C	D	-	-	-	76L41	9	40	Противотанк	8
SU-85	-	-	-	-	B	B	-	85L53	13	50	Противотанк	12
SU-100	-	-	-	-	-	A	B	100L60	21	60	Противотанк	20
JSU-122	-	-	-	-	-	A	B	122L43	20	60	Противотанк	20
SU-122	-	-	-	-	A	A	B	122L22	6	40	Поддер.пехот	13
SU-152	-	-	-	-	A	A	B	152L32	3	50	Поддер.пехот	15
JSU-152	-	-	-	-	-	A	A	152L32	3	50	Поддер.пехот	16
BA-10	C	C	D	-	-	-	-	45L46	7	25	Разведчик	8
BA-64	-	C	C	C	D	D	D	20L55	6	20	Разведчик	6

Американские танки

	Рейтинг по годам											
Название	39	40	41	42	43	44	45	Оружие	Макс. бр.	Эфф-ть	Назначение	Цена
M2A4	-	C	C	D	-	-	-	37L53	9	30	Разведчик	8
M3 Stuart	-	-	B	C	D	-	-	37L53	9	30	Разведчик	9
M5 Stuart	-	-	-	B	B	C	D	37L53	9	30	Разведчик	9
M24	-	-	-	-	-	B	C	75L38	10	40	Разведчик	10
M3A1 Lee	-	-	-	B	C	-	-	37L53	9	30	Противотанк	11
M4A1 Sher	-	-	-	B	C	D	-	75L38	10	40	Противотанк	11
M4A3 Sher	-	-	-	B	C	D	D	75L38	10	40	Противотанк	11
M4A3E8	-	-	-	-	-	B	C	76L54	12	50	Противотанк	12
Jumbo	-	-	-	-	-	B	B	75L38	10	40	Противотанк	18
T26 Persh	-	-	-	-	-	-	A	90L50	16	60	Противотанк	24
M10 Wolv	-	-	-	B	C	C	D	76L54	12	50	Противотанк	12
M18 Hell	-	-	-	-	B	C	D	76L54	12	50	Противотанк	11
M36 Jack	-	-	-	-	-	B	B	90L50	16	60	Противотанк	14
Sherman FLame	-	-	-	B	B	C	C	Flame	0	2	Поддер.пехот	20
Sherman 105	-	-	-	B	B	C	C	105L30	0	50	Поддер.пехот	13
M7 Preist	-	-	-	B	B	C	C	105mm	0	130	САУ	9
M12 GMC	-	-	-	-	B	B	B	155mm	3	130	САУ	15
M8 Grayhnd	-	-	-	B	B	C	D	37L53	9	30	Разведчик	7
M20	-	-	C	C	D	D	-	.50 MG	3	20	Разведчик	5

Стрелковое оружие и артиллерия

Мы приводим также все параметры всех видов стрелкового оружия и артиллерии, встречающихся в игре.

Пр. п. — эффективность стрелкового оружия или артсистемы в стрельбе по слабо защищенным целям, например по пехоте.

Бр. эфф. — максимальная дистанция, на которой сохраняет эффективность бронебойный снаряд орудия.

Камм. эфф. — эффективность кумулятивного снаряда.

Пр. п. пт. — эффективность огня противотанковой пушки по слабо защищенным целям, таким как пехота.

Дист. — максимальная дистанция, на которой эффективен огонь этого вида оружия. Измеряется в клетках поля.

Точн. — точность попадания — дистанция, измеряемая в клетках поля, на протяжении которой снаряд или пуля с 50 % вероятностью может попасть в цель. Например, если этот параметр равен 8, это означает, что на дистанции, равной 8 клеткам поля, снаряд имеет 50 % вероятность поразить цель. Если снаряд пролетел большую дистанцию, вероятность попадания будет неуклонно падать.

Условные обозначения

SMG = Sub machine gun — автомат.
LMG = Light machine gun — легкий ручной пулемет.
MMG = Medium machine gun — станковый пулемет.

HMG = Heavy machine gun — крупнокалиберный пулемет.
FH = Field howitzer — легкая полевая пушка.
AA = Anti-aircraft — зенитное орудие.
AT = Anti-tank — противотанковое орудие*.
BAR = Browning Automatic Rifle — автоматическая винтовка системы Браунинга.
Rkt = Rocket — ракетная установка.
Mtr = Mortar — миномет.

Пехотное оружие

Infantry Weapons:

Название	Пр.П.	Бр. Эфф.	Камм. Эфф.	Пр.п.	Дист.	Точность
Rifle	1	0	0	0	10	4
Semi Rifle	2	0	0	0	10	5
BAR	4	0	0	0	10	8
Carbine	3	0	0	0	6	3
Pistol	2	0	0	0	2	1
SMG	4	0	0	0	2	4
MG-34 LMG	8	0	0	0	10	8
MG-34 MMG	14	0	0	0	18	12
MG-42 MMG	16	0	0	0	18	12
Breda LMG	4	0	0	0	10	6
Breda HMG	9	0	0	0	16	10
FM LMG	6	0	0	0	10	8
Lahti LMG	6	0	0	0	10	8
Bren LMG	6	0	0	0	10	9
DP LMG	6	0	0	0	10	8
HotchkissMG	10	0	0	0	16	10
.30 CAL MMG	12	0	0	0	16	10
.30 CAL HMG	16	0	0	0	18	12
.50 CAL HMG	14	3	0	0	20	15
Maxim HMG	14	0	0	0	18	12
Maxim AAMG	14	0	0	0	14	8
Dshk HMG	14	3	0	0	20	15
Vickers HMG	14	0	0	0	18	12
Tashio LMG	5	0	0	0	10	6
Type 96 LMG	6	0	0	0	10	7
Type 92 HMG	10	0	0	0	16	10
Flamethrwr	10	0	0	14	1	0
Satchel Ch	12	2	0	15	1	0
Molotov	0	0	0	9	1	0
Anti-tank	0	0	0	20	1	0
Hnd Grend	4	0	0	0	1	0
AT Rifle	0	3	0	13	10	4
PzFaust	0	0	0	20	2	1
PIAT	0	0	0	11	2	1
Bazooka	4	0	0	14	6	2
PzSchreck	0	0	0	15	4	2
Rifle Grnd	0	0	0	7	3	2

Артиллерия и Минометы

Название	Пр.П.	Бр. Эфф.	Камм. Эфф.	Пр.п.	Дист.	Точность
60mm Mtr	5	0	0	0	40	5
75mm FH	6	1	0	0	130	5
76mm FH	6	1	0	0	130	5
2IN Mtr	4	0	0	0	10	4
3IN How	6	0	0	0	30	4
3IN Mtr	6	0	0	0	50	5
4.2IN Mtr	9	0	0	0	70	5
4.5IN FH	10	2	0	0	130	5
8IN How	18	10	0	0	130	5
49mm Mtr	4	0	0	0	10	5
50mm Mtr	4	0	0	0	10	4
81mm Mtr	7	0	0	0	55	5
82mm Mtr	7	0	0	0	50	5
100mm FH	9	0	0	0	130	5
105mm FH	9	0	0	12	130	5
120mm Mtr	10	0	0	0	130	5
122mm FH	10	7	0	0	130	5
149mm FH	11	2	0	0	130	5
150mm FH	12	3	0	0	130	5
152mm FH	12	2	0	0	130	5
155mm Gun	13	4	0	0	130	5
155mm FH	12	3	0	0	130	5
132mm Rkt	13	0	0	0	130	5
150mm Rkt	15	0	0	0	130	5
4.6IN Rkt	10	1	0	0	130	5
290mm Spig	25	0	0	0	2	0

Орудия, установленные на танках и противотанковые орудия

Название	Пр.П.	Бр. Эфф.	Камм. Эфф.	Пр.п.	Дист.	Точность
20mm Quad	18	3	0	0	30	10
20L55	2	6	0	0	20	5
25L72	0	5	0	0	25	6
28L61	0	9	0	0	15	5
37mm Flak	10	6	0	0	40	9
37L21	2	5	0	0	20	3
37L33	2	5	0	0	25	5
37L40	2	5	0	0	30	6
37L46	2	7	0	0	30	7
37L53	4	9	0	0	30	9

Название	Пр.П.	Бр. Эфф.	Камм. Эфф.	Пр.п.	Дист.	Точность
40mm Flak	11	7	0	0	50	10
45L46	3	7	0	0	25	6
45L66	3	8	0	0	30	9
2Lb	0	8	0	0	30	8
47L32	3	5	0	0	30	5
47L34	3	6	0	0	30	7
47L40	3	7	0	0	30	8
47L43	3	8	0	0	30	9
50L42	3	8	0	0	30	8
50L60	3	9	13	0	30	10
57L52	0	11	0	0	40	11
57L73	4	12	0	0	40	12
6Lb	0	11	0	0	40	11
75L12	6	0	0	0	30	3
17Lb	6	17	22	0	50	14
75L24	6	6	0	9	30	4
75L31	6	9	0	0	40	8
75L34	6	10	0	0	40	8
75L38	6	10	0	0	40	9
75L43	6	13	19	0	50	11
75L48	6	14	0	0	50	14
75L52	6	10	0	0	40	10
75L70	6	19	0	0	60	19
76L26	6	5	0	0	30	4
76L35	6	8	0	0	30	8
76L41	6	9	12	0	40	10
76L51	6	13	19	0	50	11
76L54	6	12	18	0	50	12
77L49	6	14	17	0	50	13
75L36	6	8	0	0	30	8
85L53	7	13	17	0	50	12
88MM FLAK	7	15	0	0	80	20
88L56	7	17	0	0	60	15
88L71	7	22	0	0	60	20
25LB	8	6	0	0	130	5
90L50	8	16	25	0	60	15
90L53	8	15	0	0	60	12
152L20	12	4	0	0	30	4
95L22	8	3	0	11	40	5
105L30	9	3	0	12	40	5
100L60	9	21	0	0	60	13
122L43	10	20	0	0	60	8
122L22	10	6	0	0	40	4
128L58	10	22	0	0	80	15
150L10	12	2	0	0	80	15
152L32	12	3	0	0	50	5

Вторая Мировая война длилась почти шесть долгих лет, полем боя стали и практически вся Европа, и просторы Тихого океана, Китай, Бирма — это действительно была Мировая война. Steel Panthers даст вам наглядное представление о том, что представляли собой битвы этой великой войны.

Приложение 1: Editor (Редактор сценариев)

Если вам чем-то не нравятся уже существующие сценарии (все как один слишком простые, или, наоборот, слишком уж сложные), вы вполне можете создать свой собственный сценарий — своими руками сотворить поле битвы, оснастить воюющие стороны, придумать для сценария грозное название. Одним словом, свобода действий полная — делайте что хотите. Итак, вы выбираете, кто с кем воюет, когда воюет и где воюет. Все эти настройки ничем не отличаются от аналогичных в режиме **Campaign/Battle**. Но конечно же, появляются и настройки, присущие только редактору.

Новости в настройках

Buy

Закупка войск для противоборствующих сторон. Вам дается астрономическая сумма в 10000 единиц, и вы можете закупить что угодно. Правда, отнюдь, не в каких угодно количествах — количество соединений ограничено емкостью **Unit List**. Первый раз, заглянув сюда, трудно не поддаться искушению и не закупить для той стороны, за которую вы собираетесь играть, например, тяжелые танки, а для врага, к примеру, легкие броневики. Но играть в такие вот садистские сценарии очень быстро надоест — куда интересней поставить противников в равные условия или дать вероятному врагу некоторое преимущество.

Weather

Дословно это переводится как “погода”, но конкретно здесь это скорее географическое понятие — вам предстоит выбрать климатическую зону, в которой состоится сражение:

Desert — пустыня. Африканский театр военных действий.

Summer — лето. В зависимости от вашего желания, сражение может происходить либо в Европе, либо в Тихоокеанском регионе.

Winter — зима. Поскольку на Тихом океане зимы не бывает, действие зимних сценариев будет разворачиваться в Европе. Наиболее вероятно, что вы предпочтете Восточный фронт — чаще всего снега и морозы ассоциируются именно с нашей страной.

Visibility

Максимальная дальность, на которой соединения воюющих сторон могут засечь друг друга.

Deploy

Расстановка войск воюющих сторон.

Auto 1 — для первого игрока войска расставляет компьютер.

Auto-2 — для второго игрока войска расставляет компьютер.

Human — вы не доверяете такую важную вещь, как расстановка войск, компьютеру, и все расставляете сами. О недостатках и достоинствах компьютерной и ручной расстановки войск мы уже говорили выше.

Новости в меню расстановки войск

Edit Victory Objectives — перенести клетки с флагами. Если вам чем-то не приглянулась клетка, на которой установлен флаг, вы можете перенести флаг в любое другое место — например, вам не хочется сражаться за какой- то маленький холмик, можете сражаться за расположенное поблизости дерево или вообще поместить флаг посреди непроходимого болота — пусть враг как хочет, так туда и добирается.

Change Current Unit — сменить выбранную боевую единицу на какую-нибудь другую. В этом случае вы попадаете в меню закупки войск.

Modify Current Unit — модифицировать выбранную боевую единицу. Совершенно уникальная возможность — вы можете, например, создавать непобедимые танки-монстры, вооруженные четырьмя 150 мм орудиями, защищенные во всех проекциях 300 мм броней, обладающие скоростью легкового автомобиля, нескончаемым боекомплектом, и поместить в такую машину экипаж с огромным боевым опытом и высочайшим моральным духом (еще бы — окажись вы на поле боя внутри такого непобедимого монстра, и моральный дух моментально подскочит). Рассмотрим поподробнее, как именно это можно сделать.

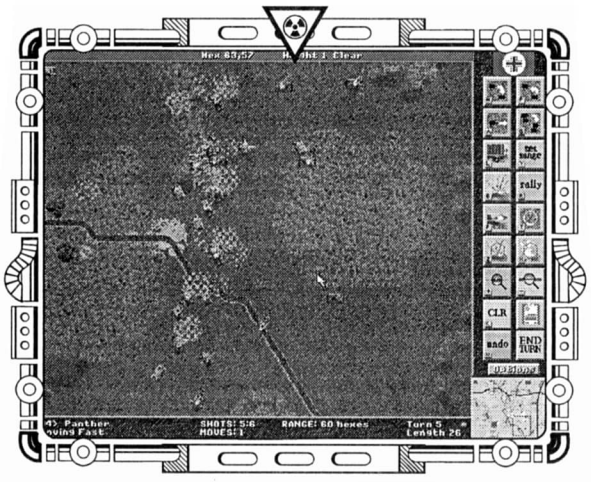
Решив видоизменить боевую единицу, вы попадаете в еще одно меню, состоящее из фотографии боевой единицы и множества параметров, которые вам и надлежит изменить.

Unit Leader — введите новое имя командира боевой единицы. Менять — так уж сразу все, и имена в том числе.

Formation Leader — введите новое имя командира подразделения.

Name — теперь вам предстоит позаботиться о новом названии для модифицируемой боевой единицы. Название должно быть пугающим, и, вместе с тем, звучным и полностью соответствовать слегка изменившимся тактико-техническим характеристикам. Например, если вы занялись видоизменением “Королевского Тигра”, переименовывайте его в что-нибудь наподобие “Императорского Тиранозавра”.

Weapon 1 — у подавляющего большинства танков есть четыре слота для оружия. До того, как вы взялись за их модернизацию, эти слоты были заняты как правило одной пушкой и пулеметами разных калибров. Вам, конечно же, хочется установить во все четыре слота крупнокалиберные орудия, но пока вы не измените размеры танка, вы сможете установить максимум два крупнокалиберных орудия — создатели игры не забывают о законах сопромата (сопротивление материалов — предмет есть такой в институтах и техникумах), которые в этом случае неумолимы — танк просто в скором времени развалится от собственного огня. (Наши конструкторы в 1942 проектировали и даже изготовили экспериментальный образец самоходки с тремя пушками на базе КВ,



Запах горящего бензина и расплавленного металла сочится сквозь стекло монитора.

но выяснили, что броня боевой рубки просто расколется, не выдержав отдачи сразу трех орудий). Выбрав один из пунктов меню, посвященных слотам для оружия, вы попадаете в обширнейший список всех мыслимых танковых пушек и пулеметов — каждой пушке присвоен порядковый номер. Номер выбранного оружия вам и предстоит ввести. Название пушки состоит из калибра и длины ствола в калибрах — например **75L48** — 75 мм пушка длиной 48 калибров. Пулеметы как правило обозначаются аббревиатурами — **MG**, **DT** и т. п. Даже если аббревиатура вам незнакома — можете быть уверены, это пулемет. Как только порядковый номер разновидности оружия введен, вам предстоит ввести еще и размер боекомплекта — количество снарядов.

В этой игре боекомплект, равный например 300 снарядам, фактически является бесконечным— ведь на один ход отпускается не более шести снарядов, а количество ходов обычно не превышает пятнадцати, так что совсем не обязательно вводить 10000000000000000000000000 снарядов — машина может вас неправильно понять и выкинуть из введенного вами астрономического числа единичку — в этом случае от числа останется нолик, и танк останется совсем без снарядов. Столь же осторожно следует поступать и со всеми прочими характеристиками — мы понимаем, что вам хочется иметь танк, занимающий половину игрового экрана, защищенный десятиметровой броней, и вооруженный чем-то вроде орудий главного калибра линкора "Бисмарк", но увы— против законов физики не попрешь. В танковом музее в Кубинке экспонируется сверхтяжелый немецкий танк "Маус"— громада весом 180 тонн, с толщиной брони во всех проекциях в среднем 200 мм, вооруженный двумя орудиями (150 и 75 мм), но в боевых действиях этот гигант участия не принимал из-за полного отсутствия маневренности, а также из-за отсутствия мостов, способных выдержать его вес. В вашем распоряжении есть возможность создать что-то наподобие такого "Мауса", только лучше вооруженное и более маневренное, но не более того — хотя и такого монстра более чем достаточно, чтобы выиграть сражение без потерь.

Характеристики средних танков можно увеличивать в среднем в 3-4 раза (за исключением скорости — Т-34 или "Пантера" при всем желании не могут ездить со скоростью спортивного "Феррари" или "Порше"), характеристики тяжелых танков, опять-таки за исключением скорости, можно увеличить в 1,5-2 раза. В 2-3 раза можно увеличить боевой опыт и моральный дух — опыт, измеряемый восьмизначным числом, очевидно означает, что наводчик танка может с закрытыми глазами попасть из танкового орудия в муху, а аналогичный моральный дух означает готовность в любой момент ринуться на вражеский тяжелый танк с перочинным ножиком — но увы, и здесь тоже надо знать меру.

Weapon 2 — Установите какую-нибудь пушку во второй слот для оружия.

Weapon 3 — Установите что-нибудь и в третий слот.

Weapon 4 — Не забудьте о четвертом оружии.

Далее вам придется позаботиться о тактико-технических характеристиках создаваемого вами монстра. О характеристиках и о том, что они значат, и том, в каких пределах их можно изменить, мы уже говорили выше.

Speed — скорость. Скорость можно довести до автомобильной.

Size — размеры. Чем больше размеры танка, тем больше он может нести оружия. Отредактированный вами танк не сильно изменяется внешне, но в размерах действительно увеличивается.

Radio — дальность радиосвязи. Чем дальше, тем лучше — ведь ваш бронированный монстр явно станет во главе подразделения и ему придется отдавать команды.

Men — экипаж тоже можно увеличить — четырем пушкам нужны наводчики и заряжающие. Один-единственный заряжающий замучается бегать от одного орудия к другому с тяжеленными снарядами, пожалейте парня. Наводчик в горячке боя забудет, из какого орудия и куда он уже стрелял, а из какого еще нет. Но не увлекайтесь — танк это не автобус в час пик.

Cost — стоимость танка. Сделайте вашего монстра подороже — и так одной машины достаточно, чтобы уничтожить дивизию-другую.

Далее вам придется заняться броней. О толщине брони мы уже говорили выше — семизначное число машина воспримет как полное отсутствие брони. Кстати, машина действительно учитывают толщину брони во всех проекциях!

Armor Front Hull — лоб корпуса. Чем толще, тем лучше — по статистике, накопленной за годы войны, большая часть снарядов попадает именно сюда. К тому же, в передней части корпуса сидит механик-водитель, а у немецких танков рядом с механиком-водителем находилась и коробка передач.

Armor Side Hull — борт корпуса. Тоже не помешает сделать потолще. Не забывайте — и у советских "тридцатьчетверок", и у немецких "Пантер" и "Тигров" уязвимым местом были именно борта.

Armor Rear Hull — задняя часть корпуса. Снаряды сюда залетают редко, но здесь находится двигатель — сердце танка.

Armor Front Turret — лоб башни, маска пушки — традиционно самое защищенное место.

Armor Side Turret — борт башни.

Armor Rear Turret — задняя часть башни.

И, наконец, вам предстоит выбрать параметры экипажа — ведь даже самая грозная монстрообразная машина с неопытным и трусливым экипажем — не что иное, как потенциальный металлолом или трофей противника.

Experience — боевой опыт. Сделайте экипаж ветеранами танковых битв, прошедшими огонь, воду и медные трубы.

Morale — моральный дух. Сделайте танкистов неустрашимыми и безжалостными.

В точности так же, как и танки, вы можете изменять и пехоту (превратить, скажем, пулеметчиков в артиллеристов, о бронировании и размерах, понятное дело, речи не идет), но в этом случае прежде всего обратите внимание именно на моральный дух и боевой опыт — солдаты будут стрелять без промаха и никогда не отступят без вашего приказа.

Создание карты

В разделе **Map** главного меню вам предстоит решить, какая карта нужна для вашего сценария.

Random — карта создается компьютером случайным образом. Главное достоинство подобного метода создания карты — быстрота. Компьютер справляется с заданием за считанные секунды. Но лучше затратить чуть больше времени и сделать карту самостоятельно.

Load — загрузить уже существующие карты. Если карта вам нравится, можете оставить на ней все как есть, а можете и внести изменения по своему усмотрению.

Save — записать созданный вами сценарий, присвоив ему какое-нибудь звучное имя.

Edit — создать карту самостоятельно. Перед вами девственно чистая местность, которую вам предстоит наполнить холмами, реками, лесами, полями, зданиями и т. п. — при помощи меню, расположенного в правой части экрана. Большинство иконок в этом меню, казалось бы, не нуждаются ни в каких комментариях — перед вами условные обозначения деталей рельефа, дорог, рек и т. п. Вы просто наводите курсор на нужную вам деталь будущей местности, нажимаете на кнопку мышки, потом наводите курсор на нужный вам участок карты, и часть ландшафта занимает свое законное место.

Zoom Map — увеличить масштаб карты.

Unzoom Map — уменьшить масштаб карты.

Clear — убрать все плоды ваших трудов и начать все заново.

Clear Terrain — убрать то, что вы установили на клетке, выделенной курсором.

Make Swamp — создать на выделенной клетке кусочек болота.

Create a Level 1 Hill — создать холм первого уровня или, попросту говоря, невысокий холмик.

Create a Level 2 Hill — создать холмик повыше — второго уровня. Такие холмы вполне доступны почти для всех видов танков.

Create a Level 3 Hill — создать холм третьего уровня — очень высокий холм. Идеальная позиция для артиллерии, но для танков труднодоступен.

Make a stream — создать ручеек. Для пехоты ручьи вообще не являются преградой. Танки они могут задержать. но ненадолго.

Make a Water — создать полноценную полноводную речку.

Add Trees — засадить выбранную клетку поля деревьями.

Add Wheat Crops — установить на этой клетке кусок поля, засеянного пшеницей. По пшеничному полю беспрепятственно передвигаются и танки, и пехота. В реальной жизни пшеничные поля могут полностью выгорать во время боя, но в игре пшеница почему-то горит крайне неохотно, вернее, совсем никак не горит.

Add Green Crops — установить на выбранной клетке кусок поля, засеянного несозревшими зелеными сельскохозяйственными культурами. По своим особенностям почти ничем не отличается от пшеничного поля.

Add High Grass — на этой клетке вырастет обычная высокая трава. Фактически перед вами все то же поле, только с другой окраской. Естественно, все эти разновидности сельскохозяйственных культур или травы вы можете поместить в том случае, если вы выбрали соответствующие погодные условия — зимой все покрыто снегом, а в пустыне господствует песок.

Add a Wooden Building — установить на выбранной клетке небольшое деревянное здание.

Add a Concrete Building — установить на данной клетке добротный каменный дом.

Add a Government Building — дословно эта опция переводится как установка правительственного здания. Но конечно же, имеются в виду не здания министерств и ведомств, а еще более прочные и солидные варианты каменных зданий.

Make a Dirt Road — создать проселочную дорогу.

Make a Paved Road — указать начальную и конечную точки асфальтированной дороги — настоящего шоссе с хорошим покрытием. Танки, конечно, не смущаются от отсутствия асфальта (лишь бы уж не совсем непролазная грязь), но по асфальтовой дороге все-таки передвигаются на большее число клеток за ход.

Add a Strip of Beach — если вы хотите посражаться на морском берегу, то при помощи этой опции вы сможете затопить пол-карты водами океана.

Make a Pavement Hex — заасфальтировать выбранную клетку. Естественно, асфальтировать что-либо посреди поля, леса или пустыни по меньшей мере бессмысленно (хотя, если хотите — заасфальтируйте хоть всю Северную Африку). При помощи этой опции вы сможете создавать городские площади.

Convert All Streams — эта опция поможет вам превратить все ручьи в полноводные реки. О том, чем они друг от друга отличаются, мы уже говорили выше.

Make a Beach Hex — засыпать выбранную клетку песком.

Add Light Damage — этот пункт меню позволит вам установить на выбранной клетке воронку от взрыва.

Add Heavy Damage — если одна одинокая воронка не отвечает вашим вкусам, при помощи этой опции вы сможете усеять выбранную клетку целой гроздью глубоких воронок. Воронки придают местности по-настоящему военный вид, на этом их значение и исчерпывается.

Add a Section — эта опция поможет вам в строительстве городов — вы сможете устанавливать сразу целые кварталы.

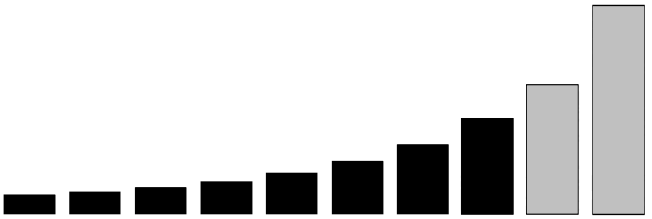
Fill Area with Current Terrain — увеличить выбранную и установленную деталь рельефа до размеров экрана. Например, маленький холмик вы можете превратить в огромный холм, маленькую опушку — в просторную равнину. Естественно, это пункт меню относится только к деталям рельефа местности, если вы хотите из маленького деревца сделать одно гигантское или деревянный сарай превратить в огромный дворец, у вас ничего не выйдет.

Toggle palm/trees — выбрать тип деревьев, которые будут расти на поле боя — выбор небогат — либо деревья европейского образца, либо южные пальмы. Можете попытаться высадить пальмы посреди заснеженных русских равнин.

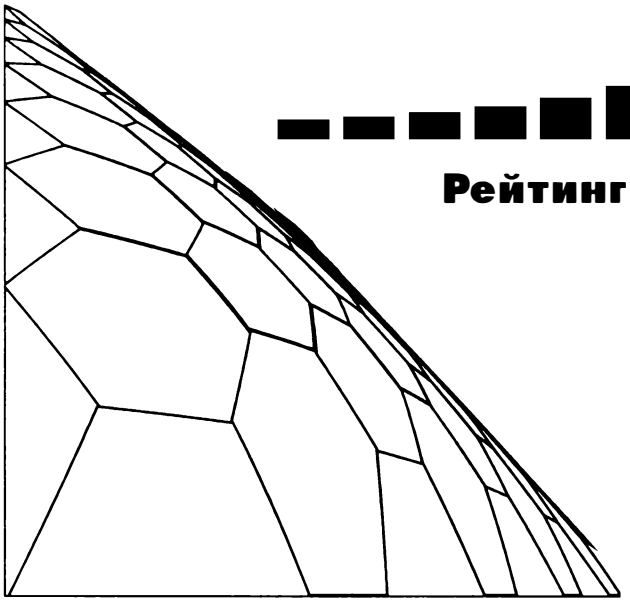
Save the Current Map — сохранить только что созданную вами карту под придуманным вами названием.

Quit the Map — покинуть режим создания карты.

Steel Panthers 2



Рейтинг 8/10



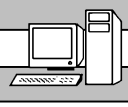
Strategic Simulation Inc.
Gary Grigsby,
Keith Brors

БАЗОВЫЕ ДАННЫЕ

Варианты названия	**Steel Panthers 2: Modern Battles**
Варианты перевода	**Стальные Пантеры 2: Современные битвы**
Сокращения и прозвища	**вторые пантеры**
Год выпуска	**1996**
Производитель	**Gary Grigsby, Keith Brors**
Издатель	**Strategic Simulation Inc.**

Продолжения
ожидаются Steel Panthers 3
Предшественники
Steel Panthers

Редакторы уровней
встроенный
Дополнительные уровни *рекомендуем*
http://home.sol.no/~thorrune/paradise.htm



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Операционная система	**DOS и Windows 95**
Объем	**1CD 105 Мб RIP 54 Мб ZIP**
Особые требования	**нет**
Графика	**HiRes**
Видеоролики	**видеосъемки**
Оперативный 3D синтез	**нет**

Управление

- ☑ *Клавиатура*
- ☑ *Мышь*
- ☐ *Геймпад*
- ☐ *Джойстик*
- ☐ *Спец. Джойстик*
- ☐ *Шлем*

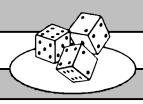
Рекомендовано:

Коллективная игра

1-2 *игрока*

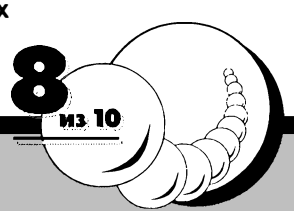
- ☑ *По очереди*
- ☐ *Деление экрана*
- ☐ *Кабель*
- ☑ *Модем*
- ☑ *Лок. сеть*
- ☑ *Интернет*
- ☐ *По поч е*

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС



Играть одному	
Впервые	**очень любопытно**
Играть снова и снова	**игра разнообразна, интерес сохраняется**
Играть с напарниками	
Сотрудничество	**нет варианта**
Соперничество	**весьма любопытно**
Команда против команды	**нет варианта**
Играть много и постоянно	**вполне реально**

Комментарий **классная стратегия для предпочитающих реализм придуманным правилам.**

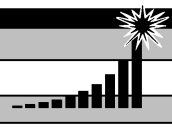


ЗА И ПРОТИВ

Очень много военной техники самых разных стран.
Интереснейшие гипотетические конфликты.
Огромное разнообразие вариантов игры.

Игра моделирует реальный бой, поэтому правила сложны.
Вооружения американской армии явно переоценены.

Обязательно стоит попробовать, есть шанс заболеть игрой.



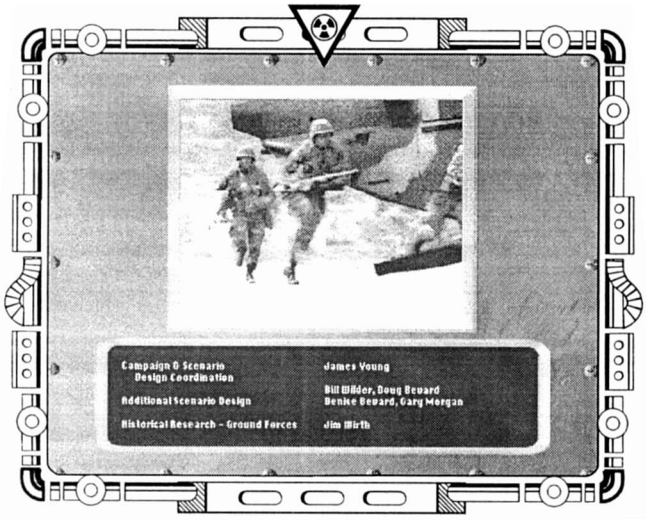
РЕЙТИНГ

Суть игры	*тактические битвы в реальных или гипотетических конфликтах от Второй Мировой до наших дней*
Мир игры	*реальная жизнь плюс жизнеподобные предположения*
Тип игры	*типичная пошаговая стратегия*
Атмосфера игры	*серьезная современная война*
Заставка	
тип	*реальное видео*
содержание	*рекламный ролик милитаризма*
Графика	
основная игровая	*вполне функционально но не слишком красиво*
оперативный 3D синтез	*нет*
видеоролики	*очень качественные*
Звук	
атмосфера	*не очень*
музыка	*не шедевр*
шумы, эффекты, голоса	*не слишком*
Новизна, креативность, свежие идеи	
на сегодня	*достаточно оригинальная вещь*
на момент появления	*—— // ——*
если не брать в расчет игры той же серии	*ну просто весьма оригинально*
Сюжет	
игровой мир	*суровая реальность*
предыстория	*—— // ——*
вживаемость в процесс	*полная*
набор вооружений	*впечатляет*
общее впечатление	*почти хорошо*
Управление	
клавиатура	*почти не нужна*
мышь	*вполне удобно*
джойстик	*не нужен*
экранный интерфейс	*почти хорошо*
Концепция и игровая механика	*незначительные претензии*
Интеллект компьютерных противников	*достаточно предсказуем, ничего гениального*
Жестокость	*только условная*

"Я люблю запах напалма по утрам... Мы пятнадцать дней бомбили этот холм. И не нашли там ни одного вонючего тела. Только запах напалма. Запах победы".

Из фильма "Апокалипсис Сегодня", Ф. Коппола.

Выпущенная фирмой SSI в начале 1995 года игра Steel Panthers быстро завоевала заслуженную популярность среди поклонников wargames — игр, стремящихся как можно более реально имитировать реальные сражения минувших войн или моделировать фантастические сражения войн будущего. В отличие от подавляющего большинства представителей жанра, в которых вы руководили целыми дивизиями, армиями и фронтами, и выигрывали подчас целые войны (на худой конец, просто сражения масштаба Сталинградской битвы) в Steel Panthers перед вами стоят не столь грандиозные задачи — действие перенесено со стратегического на тактический уровень — вы переноситесь непосредственно на передовую и руководите отдельными боевыми единицами: танками, артиллерийскими и пулеметными расчетами, небольшими пехотными соединениями. А захватывать или, наоборот, защищать вы должны не целые страны или по крайней мере города, а господствующие высоты, небольшие деревеньки, мосты и переправы. Перед вами суровые будни войны, обычные бои, из которых и складывались грандиозные сражения Второй Мировой. Создатели игры постарались достичь максимальной реалистичности и достоверности в имитации настоящего боя — в C&C, например, танк обладает бесконечным боекомплектом и неким запасом здоровья, в Steel Panthers же у танка на каждый ход отведено определенное количество снарядов для пушки и патронов для пулемета и они вполне могут и кончиться в самый неподходящий момент, у танка может быть повреждена гусеница, и тогда он не сможет двигаться, из совершенно исправной машины может выскочить запаниковавший экипаж, к тому же танк в этой игре — это не просто абстрактная бронированная машина, а та или иная конкретная модификация серийно выпускавшегося в годы войны танка, и игровые характеристики машины хотя бы приблизительно соответствуют реальным ТТХ. Впрочем, и пехота, и артиллеристы также вооружены реальным оружием — в игре учитываются даже количество патронов в магазинах винтовок и автоматов. Учитываются в игре и особенности рельефа — если враг находится совсем рядом, но скрыт деревьями или небольшим холмом, ваши войска естественно, его не видят. Вы могли принять участие в сра-



Защитники интересов Америки.

жениях на всех мыслимых театрах военных действий Второй Мировой, поиграть за все страны-участники этой войны (включая Италию, Венгрию, Румынию и Японию), кроме того, вы могли и создать свою собственную битву — к вашим услугам редактор сценариев. Есть, конечно, в игре и некоторые условности (например, танки не могут давить пехоту), но сами понимаете, учесть в игре абсолютно все факторы реального боя абсолютно невозможно (хотя на Западе у профессиональных военных есть многопользовательские стратегические игры в реальном времени, в которых учитывается абсолютно все мыслимые факторы боя, но эти игры предназначены в первую очередь для обучения командного состава и планирования реальных военных действий в горячих точках или предполагаемых военных конфликтах, никто не играет в них только для того, чтобы скрасить серые армейские будни).

И вот не прошло и года, как появилась вторая часть этой замечательной игры. Название игры осталось прежним — "Стальные Пантеры", но самих "Пантер" (Pz V — один из самых знаменитых немецких танков) в игре вы уже не встретите. Действие игры охватывает обширный период, начиная с войны в Корее и заканчивая предполагаемыми войнами на территории современного СНГ, Китая и Японии. Вы можете поиграть за вооруженные силы двадцать одной страны и принять участие во всех как реальных, так и совершенно фантастических военных конфликтах, которые разгорелись или могли разгореться на протяжении почти что полувека, минувшего с окончания Второй Мировой.

На рисовых полях Кореи советские "тридцатьчетверки" и тяжелые ИС-3 расстреливают американские "Першинги" и "Шерманы", среди раскаленных песков ползут к арабским городам колонны израильских "Центурионов", волны напалма сметают джунгли вместе с укрывшимися в густых зарослях солдатами Хо Ши Мина, Т-72 с красными звездами на бортах разравнивают гусеницами живые изгороди и ухоженные клумбы некогда мирных и процветающих стран Западной Европы, орды китайцев вторгаются в Тайвань, и на пути нашествия этой "желтой саранчи" железной стеной встает армия Соединенных Штатов, в Японии к власти приходят милитаристы, верные самурайскому кодексу и американские военные базы подвергаются сокрушительному удару, который нельзя оставить без ответа — вы явно найдете в этой игре войну, полностью отвечающую вашим вкусам.

Есть также и пара сценариев, посвященных войне между Россией и Украиной, один из которых носит красноречивое название — "Пламя в Крыму" — теперь лично вы можете исправить досадную ошибку, допущенную Никитой Сергеевичем Хрущевым. Вы ведь знаете, как наша страна исправляет геополитические ошибки — обычно слово предоставляется его превосходительству русскому танку.

Долговременные военные кампании, увы, в основном посвящены войнам, в которых принимала или могла принять участие Америка, одной единственной кампании удостоился Израиль — это, с позволения сказать, государство на протяжении всего своего существования неустанно сражается со своими арабскими соседями. Удивляет отсутствие кампании, посвященной Вьетнамской войне, но этот досадный недостаток компенсируется обилием вьетнамских сценариев — "воздушная кавалерия" устремляется в сердце вьетнамских джунглей, и джунгли становятся адом на земле, подразделения американцев, отрезанные от своих, сражаются с полчищами вьетконговцев, не надеясь на подкрепления — морская пехота не сдается. Кампании или сценарии, посвященные нашим войнам в Афгане или Чечне, увы, в игре напрочь отсутству-

ют — но в режиме битвы или генератора военных кампаний вы вполне можете устроить сражение или целую войну между нашими и моджахеддинами (такая воюющая сторона в этих режимах есть). Это не говоря уж о том, что к вашим услугам редактор сценариев — здесь вы можете воссоздать жаркие бои в афганских ущельях или заново взять Бамут или Ведено (что бы там не показывали ОРТ или НТВ, а над руинами Бамута — "сердца Ичкерии", где по словам "духов" русские могут побывать лишь в качестве рабов и пленных, летом 96-го был водружен старый советский флаг).

БМП атакует.

Даже афганские полевые командиры, и те охотно признавали, что русский солдат — страшный и безжалостный противник. Еще раз докажите, что это так — на сей раз в этой замечательной игре.

Что же изменилось в игре, помимо времени и места действия? Изменений не так уж и много — в западных игровых журналах игру называют "Steel Panthers в новых одеждах". Чуть проще стал интерфейс — игру может легко освоить и новичок, не являющийся фанатиком жанра wargames, возросла роль тактической авиации — ведь во время Второй Мировой не было ни боеприпасов объемного взрыва, ни ракет с лазерным наведением, ни противотанковых управляемых ракетных снарядов — все это вы встретите и в этой игре.

Противотанковые управляемые снаряды, способные прожигать броню любой толщины, зенитные ракеты, наводящиеся по теплу двигателей — прилипчивые, как смертоносные слепни, волны напалма, сметающие все (все — это значит буквально все) на своем пути — весь этот арсенал к вашим услугам.

Со времен Второй Мировой войны точность огня танковых пушек возросла многократно — если наводчик "тридцатьчетверки" или "тигра" пользовался всего-навсего несовершенной оптикой, то к услугам современных наводчиков лазерные дальномеры, с точностью чуть ли не до сантиметра определяющие дистанцию для цели, баллистические вычислители, повышающие точность стрельбы чуть ли не до 100 % — да, теперь танки могут вести результативный огонь на полном ходу, добиваться точных попаданий на любой дистанции прямого выстрела.

В игре вы встретите богатейшее разнообразие битв — не только сражения на равнине, но и морские десанты (вы не представляете, что могут сотворить с морским побережьем орудия главного калибра линкора или крейсера), форсирование рек, городские бои.

Все эти нововведения, отражающие современные способы ведения войны, делают игру еще более интересной.

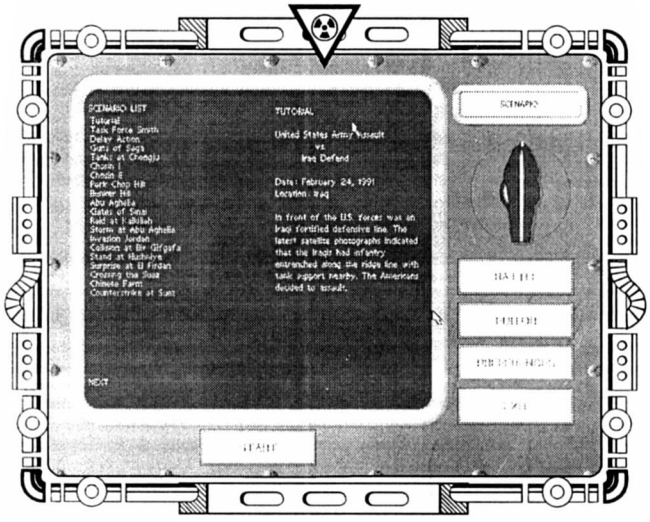
Ну а в промежутках между сражениями вы сможете полюбоваться удивительными кадрами документальной хроники и видеороликами, посвященными грозной военной технике, сражающейся в этой игре.

"Абрамс" на марше.

Управление

Главное меню кардинально изменилось чисто внешне — оно чем-то напоминает пульт управления не то рацией, не то еще каким-то еще чем-то таким однозначно военным — повсюду понатыканы переключатели и тумблеры. Но за исключением внешнего вида, никаких существенных изменений не произошло — пункты по сути дела остались теми же самыми, что и в первой части игры.

Советуем только обратить внимание на большой переключатель в верхней части экрана — с его помощью вы сможете сделать выбор режима игры — загрузить старые сохранения, выбрать подходящий сценарий или приступить к прохождению одной из немногочисленных долговременных военных кампаний (по умолчанию переключатель стоит именно на режиме сценариев, и если вы не переведете его в другое положение, то у вас может сложиться превратное впечатление, что кроме сценариев в игре ничего нет).



Главное меню игры.

Режим **Battle** (сражения), в котором вы сами выбираете воюющие страны и закупаете оружие, вынесен в отдельный пункт главного меню.

Единственное существенное новшество в этой игре — весьма обширное настроечное меню (**Preferences**), в котором вы сможете настроить все мыслимые и немыслимые параметры игры, в том числе и параметры, связанные с реализмом происходящего на поле боя.

Первая часть игры радовала именно своей дотошностью, вниманием ко всем деталям настоящего сражения. Но реализм имеет и свою обратную сторону — вам приходится выкрикивать нецензурные

выражения и стучать кулаком по столу, например, когда ваш танк никак не может попасть в боевую машину противника, расположенную в каких-то двух-трех клетках игрового поля, когда ваши солдаты ударяются в панику и начинают беспорядочно отступать, вместо того, чтобы и дальше храбро лезть под пули.

Если вы хотите превратить ваших воинов в подобие терминаторов или универсальных солдат — нет проблем, пожалуйста, заодно и армию врага вы можете превратить в деморализованный сброд, не умеющий снять автомат с предохранителя и заранее уверенный в том, что сражение закончится полным разгромом.

Настроечное меню разбито на три части. Вы можете отрегулировать параметры ваших боевых соединений, разобраться с реализмом и сделать общую настройку параметров игры.

Первая часть посвящена именно общим настройкам и фактически ничем не отличается от настроечного меню первой части — вы можете включить/выключить звук, музыку, разбивку игрового поля на клетки-гексы и т. п. Единственный пункт, которого не было ранее, это **User Preferences on/off** — возможность вручную настроить все остальное.

Настройка параметров армий.

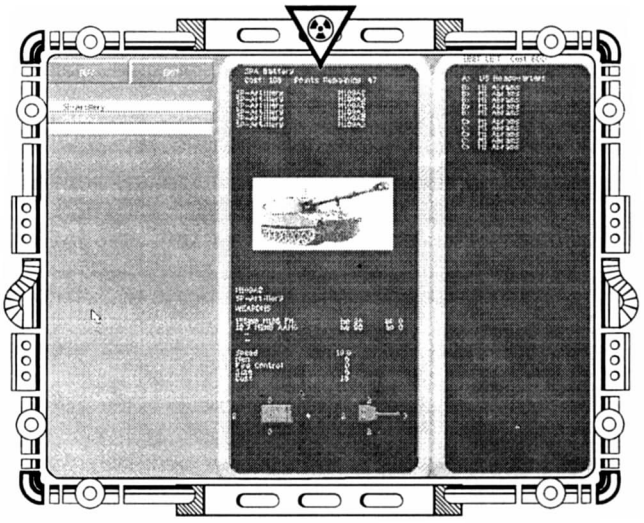
Player preferences (настройки игроков)

Эти настройки позволяют вам выставить очень важные навыки вашей и вражеской армий. Значения навыков даются в процентах (по умолчанию у обеих сторон стоит одинаковое значение — 100 %). Вы можете сделать своих солдат более меткими, более храбрыми, более опытными, можете повысить прочность танковой брони, а можете, наоборот, сделать то же самое с противником — дать ему немалую фору. Вы можете и комбинировать эти навыки — например, сделать своих солдат более храбрыми, а вражеских, скажем, более меткими.

Searching — способность подразделения засекать цели. Или, проще говоря, способность вовремя увидеть противника. Насколько важна эта настройка — наверное, ясно без лишних комментариев — по вашим солдатам открыт огонь, ваши солдаты должны засечь и подавить огневую точку противника, и чем быстрее они это сделают, тем меньше будут потери.

Hitting — точность стрельбы прямой наводкой по обнаруженному противнику. Насколько важен этот параметр, наверное, ясно и без всяких комментариев.

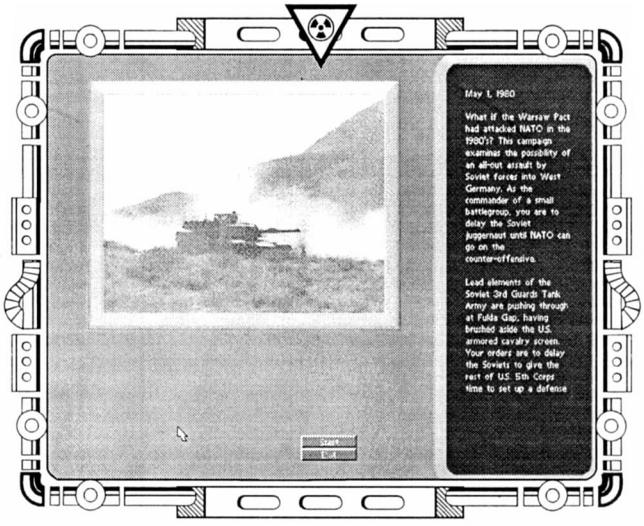
Rout/Rally — моральный дух солдат. Вы можете сделать своих солдат храбрыми



Закупка войск.

ТУ НЕВЕРОЯТНУЮ ФУНКЦИОНАЛЬНОСТЬ И ЭФФЕКТИВНОСТЬ.

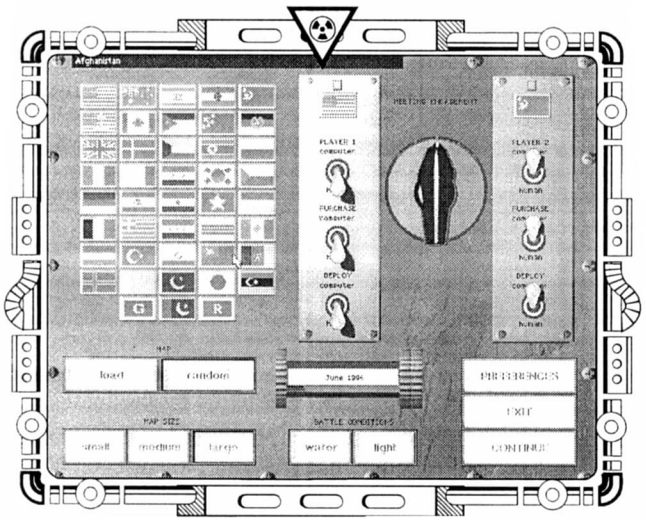
до полного безумия, не отступающих даже в самых безнадежных ситуациях, а можете сделать и с точностью до наоборот — ваши бойцы начнут беспорядочное отступление при первых же выстрелах.



"Абрамс" ищет попрятавшихся иракцев.

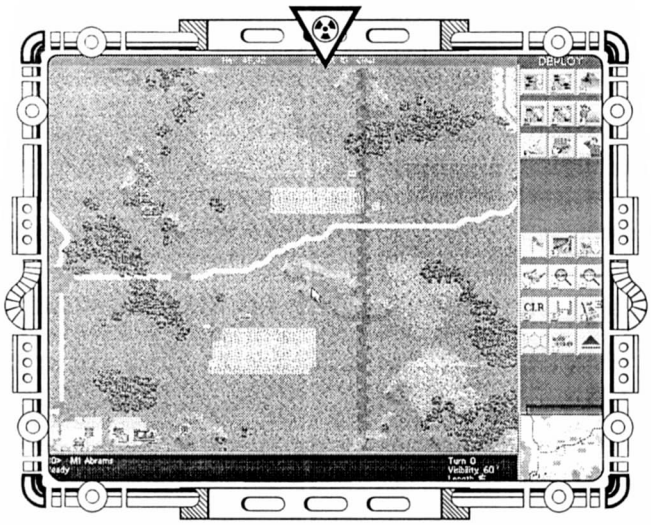
Troop Quality — уровень профессиональных навыков ваших солдат. Как известно, военная техника, даже самая дорогостоящая и смертоносная, пока что не может действовать самостоятельно — ею надо управлять. А для того, чтобы стрелять из танковых орудий, обрушивать на врага волны напалма с борта вертолета, еще недостаточно одной ненависти к врагу — нужно еще уметь это делать. Сами понимаете, что произойдет, если за штурвал боевого вертолета посадить человека, недоумевающего по поводу "почему вертолет железный, а не падает?" и вдобавок ко всему еще и боящегося высоты.

Tank Toughness — прочность танковой брони. Танк только с виду кажется неуязвимой смертоносной машиной — на самом деле это далеко не так. Один-единственный вертолет способен превратить в свалку металлолома целую танковую колонну (справедливости ради следует отметить, что одна-единственная зенитная самоходная установка способна проделать то же самое с целой эскадрильей вертолетов). Оплавленные остовы бронемашин устилают поля сражений во всех горячих точках. Чтобы в металлолом превращались только вражеские танки, выставьте этот параметр по максимуму хотя бы себе.



Меню режима "Битва".

Inf Toughness — уязвимость пехоты. В вашем распоряжении нет возможности превратить ваших солдат в совсем уж бессмертных парней, воспринимающих огненное торнадо, как сауну. Но сделать их сложноубиваемыми вы можете — в конце концов, современные бронежилеты вполне способны защитить солдата и от пуль небольших калибров (крупнокалиберные пулеметы пробивают не то



Расстановка войск.

что бронежилеты, а борта бронетранспортеров), и небольших осколков.

Troop Type — вам предстоит выбрать, на чем будет передвигаться ваша пехота. Вариантов немного — всего четыре (в первой части, кстати, было три). Если вы рассчитываете в основном на танки и вертолеты, то способ передвижения пехоты, вас, конечно же, мало волнует — но не забывайте, что пехотинцы с ракетной установкой на плече или с гранатометом в руках — серьезный противник и для танка, и для вертолета.

Foot — "царица полей" передвигается пешком, как говорится "на своих двоих". Пешком пехота, увы, далеко не уйдет. Небольшой запас хода и уязвимость — вот недостатки подобного метода передвижения, а достоинством может служить только дешевизна — не надо тратиться на транспорт.

Mechanized — пехота передвигается в недрах бронетранспортеров, боевых машин пехоты и прочих бронемашин, чьи борта надежно защищают ее от пуль и осколков.

Airmobile — а это уже и не пехота вовсе, а воздушно-десантные войска, "десантура" на отечественном армейском жаргоне, а если быть еще более точным ДШ — десантно-штурмовые группы — солдаты переправляются к месту атаки на вертолетах. В американской армии во время вьетнамской войны десантников называли "воздушной кавалерией" — полки, оснащенные вертолетами, в далеком прошлом были кавалерийскими бригадами.

Вертолеты обладают большим запасом хода — на маленьких картах они могут пролететь чуть ли не все игровое поле из конца в конец. К тому же вертолеты неплохо вооружены и могут оказать десантникам серьезную моральную и огневую поддержку.

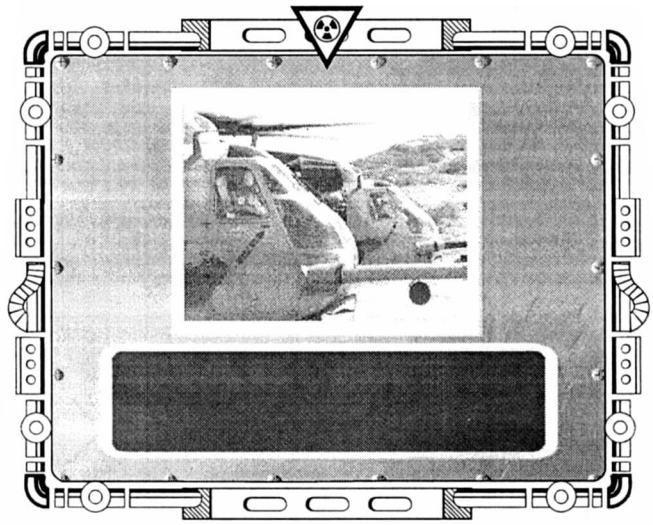
Правда, с ходу углубляться в глубину вражеской территории не стоит — одно-единственное попадание зенитной ракеты может превратить и вертолет, и десантников в облако раскаленного газа.

Realism Preferences (настройки реализма)

Breakdowns — в этой игре гусеницы танков имеют неприятную склонность рваться, когда танк давит деревянное или, что еще хуже, каменное здание, преградившее путь. Обездвиженный танк превращается в неподвижную огневую точку и одновременно в неподвижную мишень для огня противника. Отсутствие возможности уехать с линии огня не может не сказаться на моральном состоянии экипажа — если танк будет находиться под обстрелом, то каким бы высоким ни был моральный дух, экипаж все равно запаникует и удерет.

Чтобы избежать подобных неприятностей, вы можете сделать так, что ходовая часть бронетехники не будет получать повреждения в подобных ситуациях.

Ammo Limit — как известно, снаряды, патроны и ракеты имеют неприятную склонность кончаться во время боя. Данный переключатель ликвидирует данную помеху.



Боевые вертолеты перед вылетом на задание.

Command — наличие в игре командного взвода — одно из обстоятельств, придающих игре дополнительный реализм. Экипажи танков, пехотные взводы, артиллерийские расчеты получают ваши команды по рации от командного взвода, и если этот взвод уничтожен, ваши солдаты, хоть и продолжают выполнять ваши приказы, но при первом же удобном случае момент могут удариться в панику и бежать с поля боя — одним словом, их эффективность падает просто на порядок. Вы можете нейтрализовать влияние командного взвода и подчинить ваши войска напрямую лично себе, минуя всяких посредников.

Morale — о том, что такое моральный дух и как он влияет на военные действия, мы уже, во-первых, говорили в описании первой части игры, а во-вторых, тут и говорить-то ничего не надо — и так все ясно. Но теперь вы можете наделить ваших солдат моральными качествами безотказных механизмов — прицельный огонь противника с ближней дистанции будет беспокоить их не больше, чем теплый летний дождик.

Spotters — артиллерия, стреляющая с закрытых позиций, как правило стреляет не просто в сторону линии фронта, а по четко заданной площади, где находится или может находиться противник. И для того чтобы орудия стреляли именно туда, куда нужно, а не куда придется — существуют наводчики и корректировщики огня.

Во время Великой Отечественной наши войска с особым ожесточением сражались за господствующие высоты, на которых можно было разместить наблюдательные пункты артиллеристов, немцам было проще — у них были специальные самолеты — так называемые "рамы", которые корректировали огонь артиллерии с воздуха — один такой с виду безобидный самолет стоил по эффективности целой эскадрильи бомбардировщиков.

У ваших артиллеристов также есть наводчики, и наводчиком является какая-либо боевая единица на передовой по усмотрению компьютера. Если боевая единица-наводчик видит обстреливаемый участок, то снаряды после одного-двух пристрелочных выстрелов точно ложатся на выбранную вами цель. Если не видит — то снаряды могут падать и в десяти клетках от цели. Но вы можете сделать так, что вашей артиллерии наводчики будут ни к чему.

Поле боя заволакивает пороховой дым.

Spotting — точность попадания при стрельбе из артиллерийских орудий "по площадям" не целясь, с закрытых позиций и при неприцельном бомбометании со штурмовиков и вертолетов. Цели для артиллерии и авиации вы выбираете на своем ходу, а артобстрел и бомбардировка осуществляется между ходами, насколько точно будут попадать летчики и артиллеристы в выбранные вами цели и зависит от этого пункта настроечного меню.

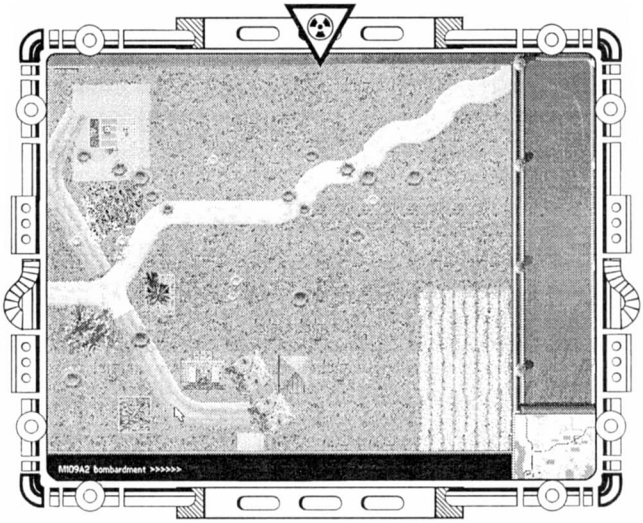
Move and Shoot — меткость огня танков снижается при стрельбе на ходу, даже автоматчику на бегу и то почти невозможно вести прицельный огонь, что уж тут говорить о танках. Хоть современные танки и оснащены баллистическими вычислителями и горизонтальными стабилизаторами, все равно вычислители — вычислителями, а тряска — тряской. В пошаговой игре все танки, которым вы в данный момент не отдаете приказов, выглядят неподвижными — но даже если танк с виду и стоит на месте, на самом деле он может и мчаться со скоростью 60 км/час, и скорость движения несомненно скажется на результатах стрельбы. Но вы можете сделать так, что ваши танки смогут и на ходу стрелять столь же точно, как если бы они стояли неподвижно.

Mines — мины, вне всякого сомнения, крайне неприятный сюрприз для атакующих. Но вы теперь вполне можете обойтись без подобных сюрпризов.

Country Training — даже самая современная техника становится потенциальным металлоломом, если посадить за нее неопытных солдат. Техника в этой игре в основном советского и американского производства, но у советского танка может быть советский экипаж, а может быть и сирийский или египетский, а в американском танке могут сидеть американцы, а могут южные вьетнамцы. Тактико-технические характеристики танка в том и другом случае останутся неизменными, а вот моральный дух танкистов, способность обнаруживать цели,

Правила дорожного движения танкам не писаны.

меткость стрельбы станут различными, и порой это различие может быть очень разительным — т. е. боевая эффективность танка (а также любой другой военной техники) зависит от того, солдаты какой страны им управляют. Но вы можете сделать так, что военная техника в любом случае попадет в руки прекрасно обученного профессионального персонала.

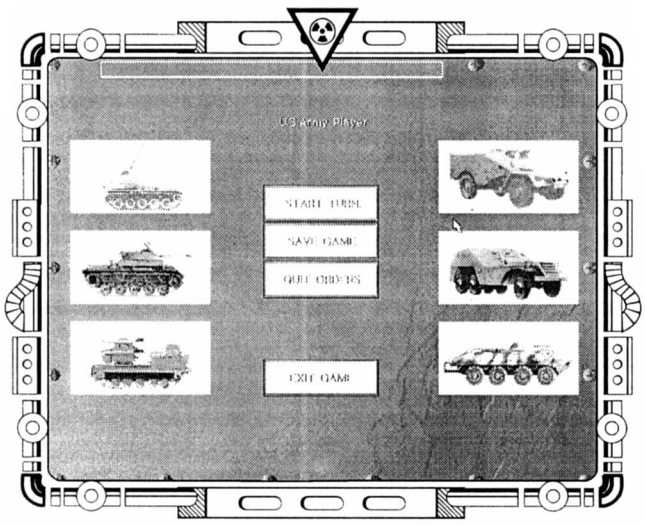


Воронки - раны на теле земли.

Battle

Меню, в котором вы сможете вступить в отдельную битву, фактически не претерпело никаких изменений в сравнении с первой частью. Изменилась, конечно же, подборка государственных флагов тех стран, которые по вашей воле могут вступить в войну. Среди этих флагов вы не найдете триколора, который стал символом нашей страны после прихода к власти демократического режима (под этим флагом во время Великой Отечественной шли в бой предатели из армии Власова) — наша страна, вне зависимости от даты сражения, представлена старым добрым красным знаменем с серпом и молотом.

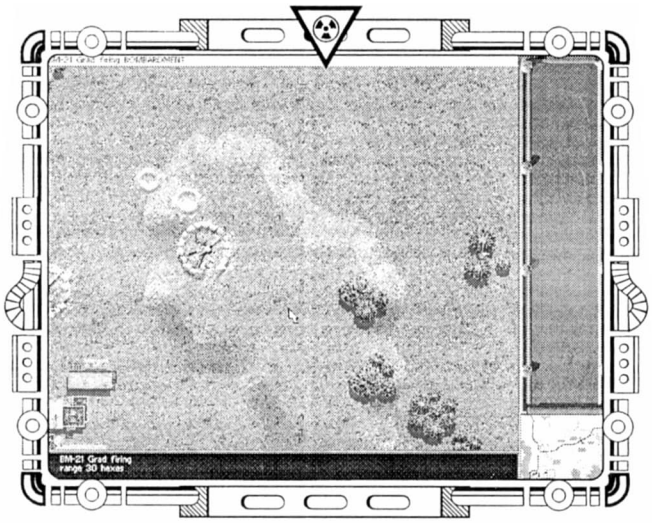
Не забывайте и о том, что некоторые страны когда-то (или по сию пору) были поделены на две враждующие части — Восточная и Западная Германия (стараниями Горбачева ставшая просто ФРГ), Северный и Южный Вьетнам (например, впервые мы увидели южно-вьетнамский флаг, был когда-то такой, оказывается), Северная и Южная Корея (они и сейчас разделены железобетонной стеной длиной в весь полуостров).



Не пора ли начать свой ход?

Несколько флагов и названий не так-то просто идентифицировать с первого взгляда. Остановимся на них поподробней.

PLO — по русски эта аббревиатура звучит как ООП — Организация Освобождения Палестины. Членам этой почтенной организации не слишком нравится то, что большая часть их родной страны оккупирована Израилем, и они, по мере



Снаряды ложатся все ближе к орудию.

сил и возможностей, сражаются за свободу и независимость своей родины.

Процесс мирного диалога между Израилем и этой организацией зашел в тупик, благодаря политике нынешнего израильского лидера Нетаньяху, с маниакальным упорством продолжающего заселение арабских земель.

На вооружении ООП состоит либо техника советского производства, либо трофеи, отбитые у израильтян.

Green — "зеленые" — если вы думаете что у вас есть возможность повоевать за "гринписовцев" и прочих борцов за чистоту окружающей среды, вы глубоко заблуждаетесь. Зеленое знамя — символ ислама, а если быть более точным, то и символ воинствующего исламского фундаментализма. Все, кто не разделяет веры этих горячих парней, подлежат незамедлительной ликвидации, трупы "неверных" — лучший пропуск в рай. Наглядным примером таких вот "зеленых" могут служить и афганские талибы, и "борцы за независимость Ичкерии". Фанатизм и маниакальная жестокость — вот характерные черты поведения фундаменталистов.

Собственную военную технику они, понятное дело, не производят (они вообще умеют только убивать, мирный труд на заводах или в конструкторских бюро — занятие для них совершенно немыслимое), и на вооружении у них может состоять все что угодно — все, что удалось где либо купить, украсть, захватить в бою.

Red — "красные" — это вовсе не красно-коричневые, которыми не устает нас пугать телевидение и демократическая печать. Это бывшие страны СНГ, ставшие противниками России. На вооружении, как легко догадаться, состоит техника, оставшаяся в наследство от Советского Союза.

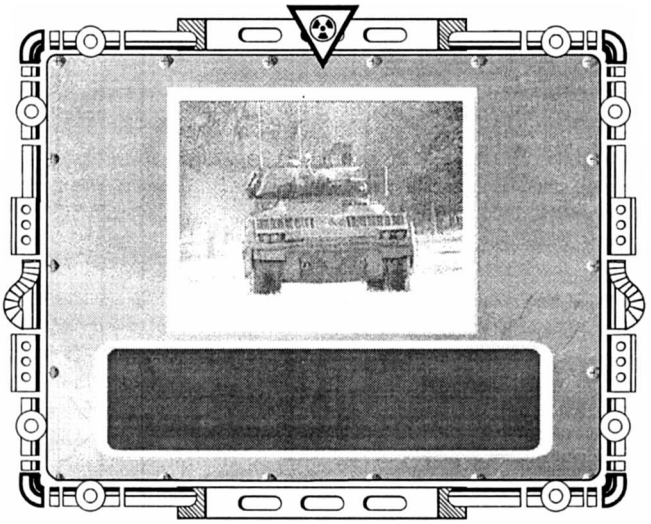
Mojaheedin — моджахеды, душманы или как их еще называли советские солдаты — "духи". Те, с кем наши воевали в Афганистане на протяжении почти всех восьмидесятых годов. На вооружении стоит, как правило, трофейная техника (в названиях бронемашин стоит чаще всего слово **Captured** — захваченная) и щедрые подарки заокеанских друзей — в основном, ракеты "Стингер", предназначенные для борьбы с вертолетами.

В режиме битвы вы можете устраивать самые невероятные сражения — устроить, например, вторжение вьетнамцев в Западную Германию, или начать русско-израильскую войну (такой возможности невероятно обрадуются как антисемиты, так и русофобы).

Но не забывайте, что хоть от флагов стран, за которые вы сможете играть, и пестрит в глазах, далеко не каждая страна обладает своей военной техникой. Основными производителями ору-

жия являлся Советский Союз (нынешняя Россия, невзирая на полный развал, все еще продолжает производить военную технику) и Америка. Так что в большинстве случаев на поля сражений в этой игре выходит техника этих двух супердержав.

Свои танки, бронетранспортеры, зенитные комплексы выпускают также Израиль, Англия, Германия, Япония и Франция, но эта техника состоит на вооружении стран-производителей и экспортируется в крайне незначительном количестве (американцы не уступят рынки сбыта военной техники даже своим союзникам). На вооружении Китая стоит либо советская техника, либо собственные разработки на основе советской техники, не слишком отличающиеся от прототипов.



Бронемашины идут в бой.

Если вы ориентируетесь в том, что происходило в мире за последние сорок с лишним лет, тогда у вас не возникнет никаких вопросов, кто с кем и чем воюет в том или ином сценарии.

Еще одно немаловажное нововведение — появление погодных условий и времени суток:

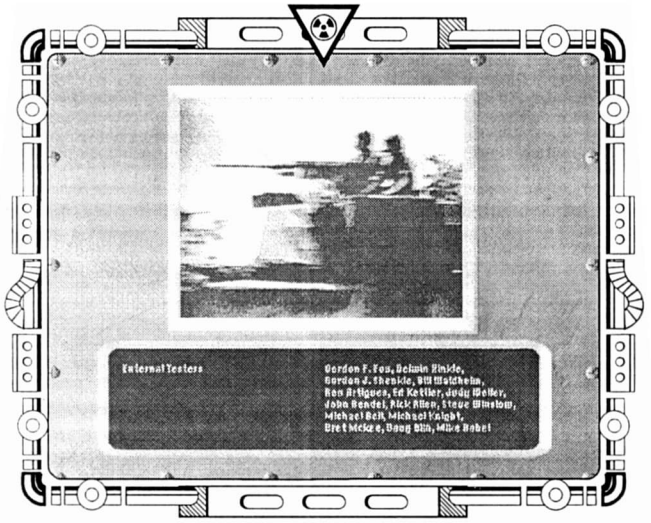
Weather — погода. Здесь возможны два варианта **No Major Water** (Сухо) и **Major Water** (идет проливной дождик или, в зависимости от места и времени действия, снег) — наличие или отсутствие дождя сказывается на действиях тактической авиации — истребители и штурмовики действуют не столь эффективно в дождливую облачную погоду. Хотя влияние погоды ныне уже не столь велико, как во время Второй Мировой Войны — современное радиолокационное оборудование и системы наведения, управляемые бортовыми компьютерами, позволяют авиации действовать и в ужасных погодных условиях.

Light — освещение. Здесь вариантов уже несколько больше.

Noon — день. Яркий солнечный свет ласкает цели для ваших наводчиков, им остается только нажать на электроспуск орудия и полюбоваться на объятые пламенем машины противника.

Dawn — закат. Целиться в сгущающихся сумерках несколько сложнее — приходится рассчитывать на лазерные дальномеры и приборы ночного видения, но заходящее солнце делает эти приборы не столь эффективными. Конечно, было бы разумно точно определить, в какой именно части карты садится солнце, но судя по всему, садящееся светило мешает целиться, где бы вы ни находились и в какую бы сторону ни стреляли.

Full, **Half Moon** — полная и ущербная Луна. Различные фазы Луны значительного влияния на точность огня не оказывают — конечно же, точность огня в полнолуние чуть выше, чем при



Стремительная атака.

ущербной Луне, но различие между двумя этими вариантами не столь значительно. No Moon — полное отсутствие света, другими словами — темно, хоть глаз выколи. Вся надежда только на приборы ночного видения. Точность огня просто-таки минимальная.

Campaign

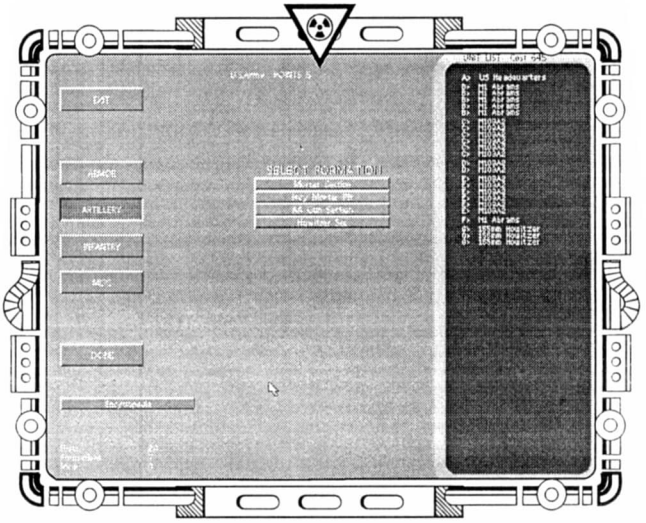
Режим долговременной военной кампании, состоящей из последовательности жарких битв. Подавляющее большинство долговременных кампаний, как легко догадаться, посвящены тем войнам, в которых принимали участие вооруженные силы Америки — война в Корее и "Буря в Пустыне" (**Korea 1950** и **Desert Storm 1991**), есть целых три кампании, посвященные войнам, которых еще не было, но которые вполне могли бы быть или может быть в скором времени начнутся — **China War 1997** (Китай совершает нападение на Тайвань, и Америка пытается защитить своего союзника), **Okinawa War 1998** (в Японии к власти приходят радикально настроенные милитаристы, которых не устраивает военное присутствие Америки на территории их страны, и японские Силы Самообороны атакуют американскую базу на Окинаве) и самая интересная, а заодно и самая трудная из таких фантастических кампаний — **Germany 1980** (нападение танковых армад Советского Союза и стран Варшавского договора на Западную Германию в 1980 году). Из прочих стран своя долговременная кампания есть лишь у Израиля — **Holan Heights 1973** (Конфликт между Израилем и Сирией в 1973 году).

Если вам совсем не хочется воевать за американцев и за израильтян, не впадайте в уныние — к вашим услугам такая замечательная вещь, как Campaign Generator — генератор долговременных кампаний. Теперь вы можете воевать с кем угодно, за кого угодно и сколь угодно долго. Как и в режиме битвы, перед вами открываются широкие возможности для создания самых невероятных войн — Красный Вьетнам наносит ответный удар и высаживает десант на тихоокеанское побережье Америки, Саддам Хуссейн оккупирует Люксембург, китайские антисемиты атакуют Израиль. Выбрав режим генератора кампаний, вы попадаете в меню, почти полностью аналогичное режиму битвы. Но в нем есть и несколько дополнительных пунктов.

Battle to be fought — количество битв, которое вам предстоит пройти. Минимальное число битв — 5, максимальное — аж целых 200! Впрочем, если выбрали именно 200 битв, это вовсе не значит, что вас ждет именно такое астрономическое число сражений — последовательность битв в кампании, как правило, далеко не прямолинейна. Если вы проиграли одно сражение, то кампания еще не закончена, но в следующем сражении вы вместо того, чтобы перейти в наступление, занимаете оборону, если вы проиграли и это сражение, вам дают еще один

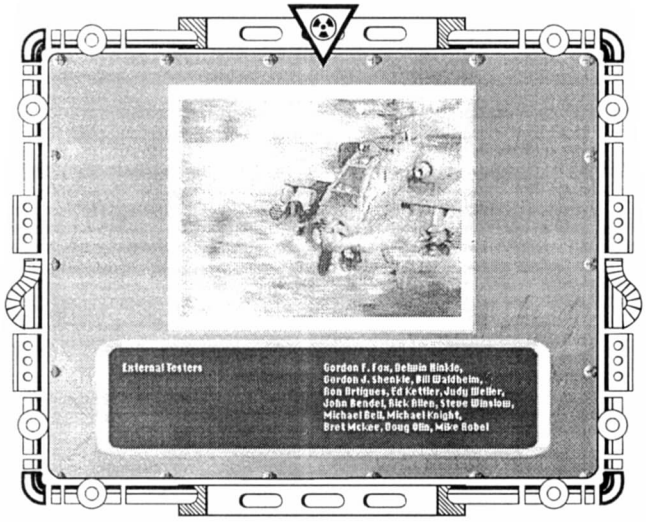
шанс сдержать натиск противника, если серия оборонительных сражений выиграна, вы переходите в наступление — так что большое количество битв учитывает большое количество запасных вариантов.

Start Date — дата начала кампании. Как и в первой части, дата влияет на ассортимент оружия — в вашем распоряжении только то оружие, которое было разработано и принято на вооружение к выбранной вами дате. К тому же, при выборе даты учитывается и изменения политической карты мира — например, если вы решите играть за ГДР, но выберете, допустим, 1997 год, то обнаружите, что вместо оружия стран Варшавского Договора, вам доступно вооружение ФРГ — что вполне естественно — ведь ФРГ и ГДР объединились в 90-ом году.



Закупка войск идет полным ходом.

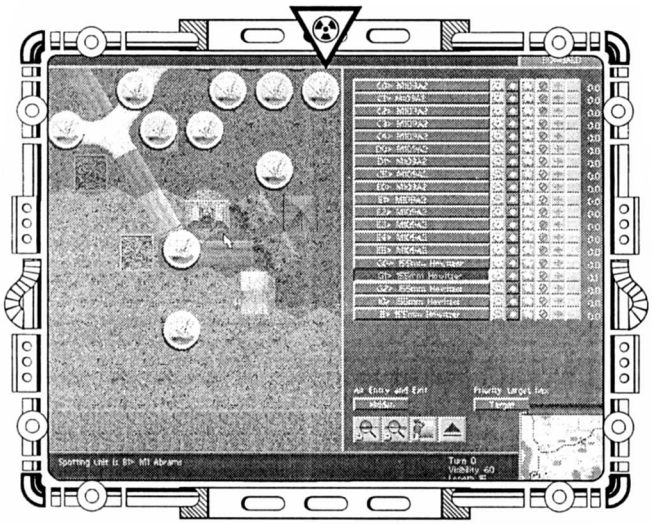
End Date — дата конца кампании. Если вы выберете 200 битв и кампанию продолжительностью в 40 лет, то по мере течения игрового времени, с каждой новой битвой вам будет доступно все новое оружие.



"Прилетит вдруг волшебник в голубом вертолете и бесплатно покажет кино".

Player 1,2,3,4 — что такое игрок 1 и игрок 2 — наверное, ясно без комментариев — это, соответственно, вы и ваш компьютерный оппонент. А вот кто такие 3 и 4 игроки? Это всего-навсего еще два возможных компьютерных оппонента. Например, играя за северных корейцев, вы можете сначала напасть на Францию, разгромив Францию, напасть на Америку и закончить строительство всемирной Корейской Народно-Демократической Республики уничтожением Южной Кореи.

В кампании **Germany 1980** вы сначала воюете с Советским Союзом, а затем наносите удар по ГДР — т. е. вам противостоят не один, а целых два противника.



"Артиллеристы! Четкий дан приказ".

Роли атакующих и обороняющихся, а также место действия и карты битв выбираются компьютером случайным образом. Например, когда нам смертельно надоело играть за американцев, мы сгенерировали и прошли две небольшие (всего из пяти битв) советско-американские войны (играя, естественно, за наших). В одном случае атакующими были наши, и битва разворачивалась на территории России (американцы уже вторглись на нашу территорию, и в задачу входило выпереть их обратно), в другом случае атакующими были американцы, но атаковали наших они почему-то на территории Германии.

Брифинги перед битвами отличаются завидной лаконичностью — если в остальных кампаниях вам тщательно, во всех деталях описывают обстановку и иногда даже называют номера вражеских частей, то в сгенерированных кампаниях вам просто приказывают либо наступать, либо обороняться.

Изменения в управлении

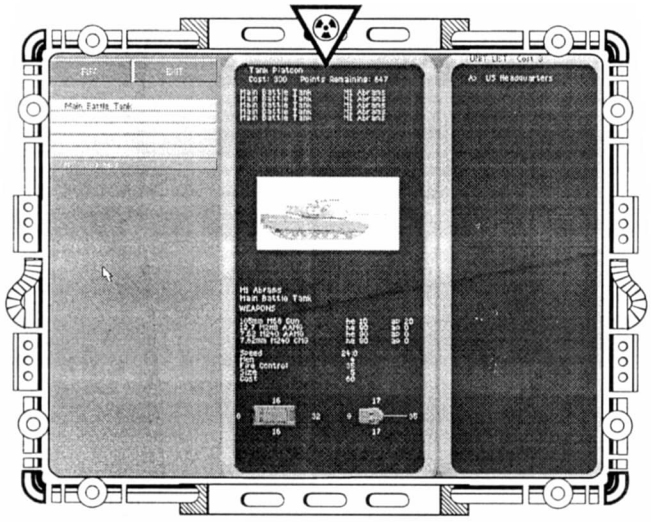
Управление во время закупки и расстановки войск, а также управление во время боя не претерпело в сравнении с первой частью фактически никаких изменений. За одним небольшим, но весьма важным исключением в меню управления артиллерийским огнем. В нем появились два очень важных пункта:

Air Entry and Exit — вы можете выбрать траекторию, по которой к выбранной вами цели полетит тактическая авиация. В первой части траекторией полета боевых самолетов занимался компьютер, и авиация пролетала над полем боя совершенно непредсказуемо, теперь вы можете взять воздушные удары под свой контроль — самолеты по-прежнему будут появляться лишь между ходами на фазе артиллерийского огня, но зато будут лететь именно так, как вам этого хочется. Вы можете оставить надпись **hidden** (скрыто) напротив этого пункта меню, и тогда вы так и не узнаете, что откуда прилетит и куда улетит, а можете задать траекторию движения авиации при помощи небольшой карты со стрелками-иконками, указывающими направление — всего в вашем распоряжении восемь стрелок-направлений, но нажать вы можете, естественно, лишь две из них. Но и этих вариантов более чем достаточно — самолеты могут пересечь карту слева-направо, сверху-вниз, могут влететь сверху, а затем над центром карты развернуться и полететь налево и т. п. Выяснив, как обстоят дела у противника с противовоздушной обороной (и не потеряв в ходе выяснения этого вопроса всю свою авиацию), вы можете изменить направление самолетов таким образом, чтобы и избежать огня вражеских зенитчиков, и нанести бомбовый удар по очагам сопротивления.

Priority Target Hex — если артиллерии у вас много, и вы собираетесь накрыть сразу большую площадь, вы можете выбрать, какие именно из целей обстреливать в первую очередь. Артиллерия ведет огонь в том порядке, в каком артиллерийские расчеты расположены в списке боевых единиц (**unit list**), соответственно, в первую очередь поражаются те цели, которые заданы расчетам, возглавляющим этот список. Теперь вы можете сами выбрать порядок, в котором будут наноситься удары по намеченным вами целям — для этого вам придется навести курсор на этот пункт меню и, щелкая клавишей мыши, перебрать различные последовательности нанесения ударов — на выделенных вами клетках-целях будут появляться цифры-номера. Эта возможность может оказаться полезной, если вы собираетесь сначала обстрелять позиции противника, а потом создать дымовую завесу для прикрытия наступающих войск — деморализованным ураганным огнем солдатам противника станет уже не до клубов дыма, скрывающих ваши танки.

Ознакомьтесь с TTX T-80.

Если вы предпочитаете просто артиллерийский огонь (**bombardment**) без всяких дымовых завес, то последовательность нанесения ударов все равно играет важную роль — постарайтесь сделать так, чтобы удары, направленные на соседние клетки (и уж тем более на одну и ту же клетку), следовали один за другим, и противник не успел перевести дух — непрерывность обстрела сильно скажется на моральном духе.



"Абрамсов" надо закупить побольше.

Появилась и еще одна иконка среди приказов которые вы отдаете своей артиллерии.

Shift Bombardment/Smoke Mission — при помощи этой иконки вы можете посмотреть площадь, на которой падают снаряды — при стрельбе по навесной траектории с закрытых позиций далеко не все снаряды попадут именно на ту

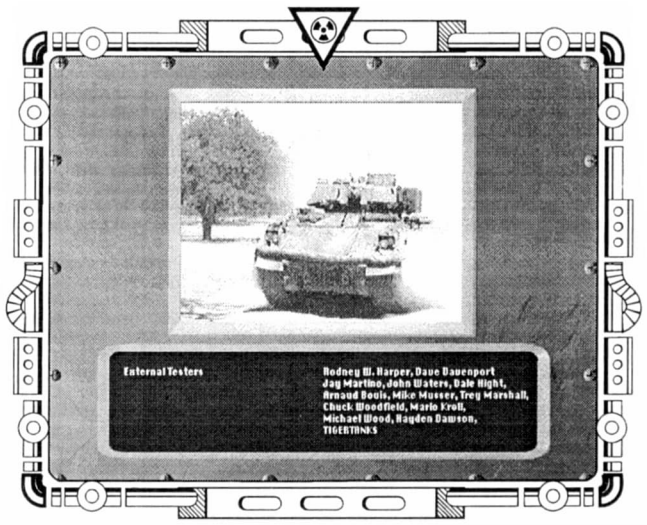
клетку игрового поля, которую вы избрали в качестве мишени. Первые пристрелочные выстрелы могут угодить вообще сравнительно далеко от цели, а при отсутствии боевой единицы-наводчика (если вы вообще не уберете наводчиков в настроечном меню) они так и будут ложиться случайным образом на определенной площади вокруг клетки мишени. Эту площадь вы и сможете оценить при помощи этой иконки.

Современное оружие. Инструкция по эксплуатации

Как мы уже говорили, меню закупки войск в режимах кампании и битвы не претерпело существенных изменений в сравнении с первой частью. Но сам ассортимент оружия изменился, и весьма кардинально — за те полвека, что минули с окончания Второй Мировой, люди научились убивать куда более эффективными методами.

Main Battle Tank — MBT — основной боевой танк. Главная ударная сила ваших войск. Танки незаменимы и при наступлении, и при обороне. В наступательных сценариях пускать в ход танки лучше после разведки боем, которую лучше всего проводить при помощи легких бронированных машин — скорее всего, ваши броневички погибнут, но вы засечете огневые точки противника и сможете уничтожить огнем ваших танков и артиллерии. Пускать вперед ваши танковые колонны следует лишь после того, как передовая линия обороны противника либо полностью обезврежена, либо максимально ослаблена. В противном случае большие потери просто неизбежны. В оборонительных сценариях танки лучше всего держать в резерве, а на передний край отправить пехоту и легкие броневики с противотанковыми управляемыми ракетами, и лишь когда вы определите основное направление вражеского удара, вводите в бой основные танковые резервы.

Несколько слов о том, что представляют собой современные танки. Ныне танки уже не делят на средние и тяжелые — конструкторы стремятся сочетать мощное бронирование и вооружение тяжелого танка со скоростью и маневренностью среднего (попытки создать такой "универсальный танк" предпринимались советскими конструкторами еще в годы Великой Отечественной). Фактически у всех современных танков можно найти общие черты.

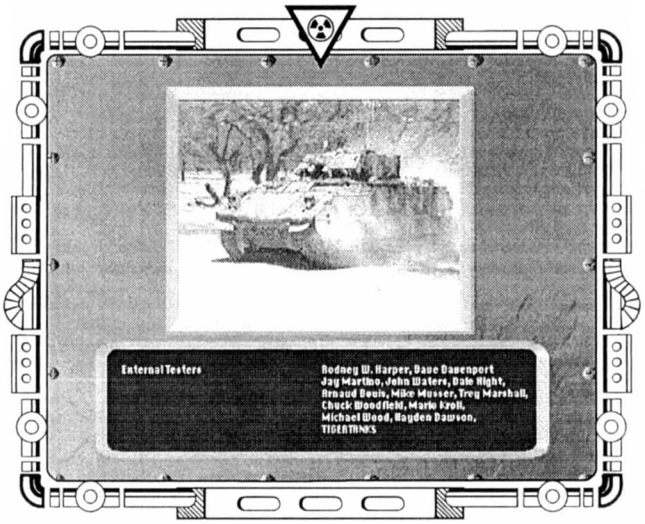


"Эх путь-дорожка фронтовая...".

Бронирование

Появление во время Второй Мировой кумулятивных снарядов, прожигающих броню струей раскаленного газа, и руч-

ных противотанковых средств, основанных на том же принципе (американские базуки, немецкие панцерфаусты и панцершреки), заставили конструкторов устанавливать на танки противокумулятивные экраны (струя газа прожигает экран и не наносит никакого вреда основной броне). В послевоенные годы еще более страшными противниками танков стали управляемые противотанковые ракеты — они способны прожигать броню толщиной до тысячи миллиметров! Естественно, ставить на танки броню метровой толщины никто не станет и выход нашли в изготовлении многослойной брони — снаружи расположен лист броневой стали, за ним идет слой жаростойкой керамики, затем еще один броневой лист. Струя газа прожигает наружный стальной лист и натыкается на слой керамики, с которым уже ничего не может поделать, обычный бронебойный снаряд может пробить верхний слой брони, расколоть керамику, но застревает во внутреннем слое брони. Лобовые проекции современных танков, как советских, так и западных, как правило выдерживают прямые попадания с короткой дистанции и ракет, и кумулятивных снарядов. Более уязвимые борта у большинства современных прикрываются накладными многослойными экранами. На советских и западных танках применяется и так называемая "активная броня" — слой взрывчатки, который срабатывает при попадании кумулятивного снаряда или ракеты и изменяет направление струи раскаленного газа. Общая толщина брони достигает у современных танков весьма солидных величин — 120 — 180 мм.

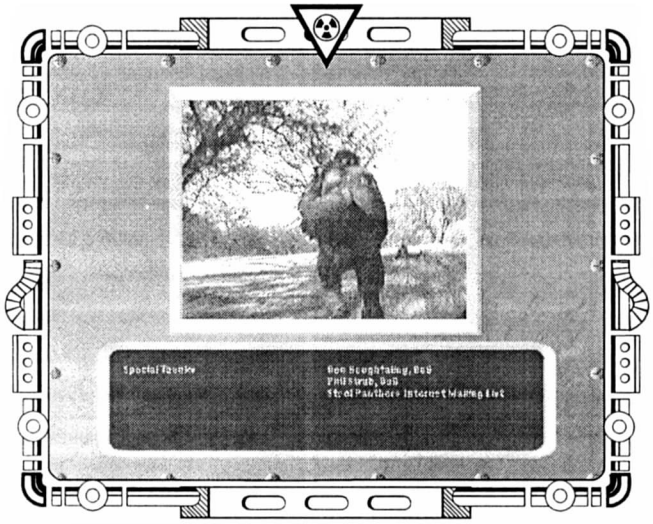


Пора высаживать десант.

Вооружение

Основным оружием современных танков являются орудия калибра 100 — 122 мм. Наряду с нарезными орудиями, используются и гладкоствольные — отсутствие нарезов в стволе снижает себестоимость орудия и делает его менее изнашиваемым (стальная труба — что ей сделается?), а снаряд делают устойчивым хвостовые стабилизаторы, наподобие ракетных — другими словами, современный снаряд чем-то напоминает средневековую стрелу. Большой калибр и, как следствие, солидный размер и вес боеприпасов определяют не слишком большой размер возимого боекомплекта — всего 30 — 40 выстрелов (для сравнения — боекомплект Т-34/76 образца 43 года — 100 выстрелов, Pz IV A —122 выстрела). Для того чтобы избежать деформации ствола при непрерывной стрельбе, орудие покрывает теплоизоляционный кожух.

Боекомплект современных танков невелик, но большого количества снарядов современному танку и не требуется — эффективность огня со времен Второй Мировой возросла многократно — лазерные дальномеры позволяют точно определять расстояние до цели, горизонтальный стабилизатор удерживает орудие в постоянном положении вне зависимости от того, по



Пехота - царица полей.

какому рельефу движется танк, электронные баллистические вычислители позволяют поражать цели с точностью до метра, это не говоря уж о прицелах ночного видения, позволяющих вести результативный огонь в любое время суток.

Танкисты Второй Мировой могли поражать цели на дальних дистанциях (2-3 километра) лишь когда танк стоит неподвижно и ничто не мешает разворачивать башню и совмещать перекрестья прицела на броне вражеской машины, да и то желательно, чтобы противник также был неподвижен или двигался с очень маленькой скоростью. Но даже при зафиксированном попадании определить, подбит противник или нет, было очень сложно.

Результативный огонь на большой скорости был вообще немыслимым (попробуй, прицельсь во что-нибудь и выстрели, когда танк трясет так, что и за спусковой механизм-то не ухватиться), огонь на ходу на скорости — 10-15 километров (а танки шил в атаку в среднем с такой скоростью) был эффективен на дистанции 500 — 1000 мм, да и то при наличии в танке очень опытного наводчика или при наличии цели, по которой невозможно промахнуться (большой бункер, жилое здание, холм, гора).

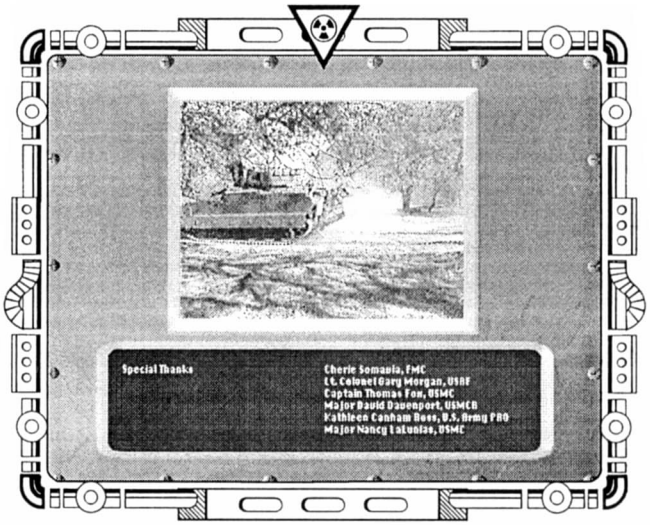
Современное прицельное оборудование позволяет с почти стопроцентной гарантией из неподвижного положения поражать любые цели — и двигающиеся, и неподвижные — на любой дистанции прямого выстрела и вести результативный огонь на ходу, правда, уже на меньших дистанциях.

В боекомплект, как правило, входят осколочно-фугасные снаряды, предназначенные для борьбы с пехотой, и кумулятивные, предназначенные для поражения вражеских танков, есть и так называемые универсальные снаряды, которые в зависимости от вида взрывателя могут быть как осколочно-фугасными, так и кумулятивными. Старые добрые бронебойные снаряды, представляющие собой вольфрамовый (или из другого прочного материала, иногда для этой цели используется обедненный уран) сердечник в оболочке из мягкого металла, также никуда не делись.

Появился и новый тип бронебойных снарядов — в них роль сердечника играет заряд пластиковой взрывчатки — взрывчатка детонирует при соприкосновении с броней, и от внутренней поверхности броневых листов откалываются куски, обладающие высокой кинетической энергией, которые и уничтожают экипаж и повреждают внутреннее оборудование танка.

Начальная скорость снаряда, как правило, достигает весьма солидных величин — 1500 — 1800 метров в секунду (во время Второй Мировой показатель в 1000-1200 м/с считался очень неплохим).

Из вспомогательного вооружения на танки устанавливают как правило крупнокалиберные пулеметы калибра 12,7 мм (из такого пулемета с небольшой дистанции можно подбить вражеский бронетранспортер, что позволяет экономить снаряды, которых в танке не так уж и много, а бронежилет для такого пулемета все равно что футболка). Один из пулеметов устанавливается в маске пушки, что позволяет наводчику вести прицельный огонь по вражеской пехоте, и один или два на башне над люками — из них можно вести огонь как по пехоте, так и по вертолетам, при удачном стечении обстоятельств можно попасть и в низко летящий реактивный самолет. Попадаются на танках и менее мощные и эффективные пулеметы калибра 7,62. На советских танках и бронемашинах прямо на бортовую броню устанавливаются и так называемые курсовые пулеметы, для ведения неприцельного огня в направлении противника — такие пулеметы эффективны только при столкновении с большими и компактными толпами вражеской пехоты.



В этом лесу умолкли все птицы.

Силовая установка. Ходовая часть

На советские танки и на последние модели западных танков устанавливаются газовые турбины мощностью до 1500 л. с. — такие двигатели позволяют стальным громадам весом в 50-60 тонн (вес тяжелых танков времен Второй Мировой войны) — развивать скорость в 50-55 км/час. Кроме того, такая силовая установка имеет куда меньшие размеры, чем дизель аналогичной мощности (дизельные двигатели редко имеют мощность свыше 900 л. с.), проще и надежнее в эксплуатации, хотя и потребляет куда больше топлива. На советских танках турбины появились еще в пятидесятые годы, на западных — только в середине восьмидесятых годов.

На более ранние танки устанавливались, как правило, многотопливные дизельные двигатели мощностью 600-750 л.с..

Ходовая часть, как правило, состоит из обрезиненных катков, выполненных из легких металлов. Катки практически на всех танках прикрыты противокумулятивными экранами. У современных танков в сравнении с танками Второй Мировой куда лучше обстоят дела с амортизацией — в танке при движении на большой скорости уже не так трясет.

Основные модели современных танков (80-90-ые годы)

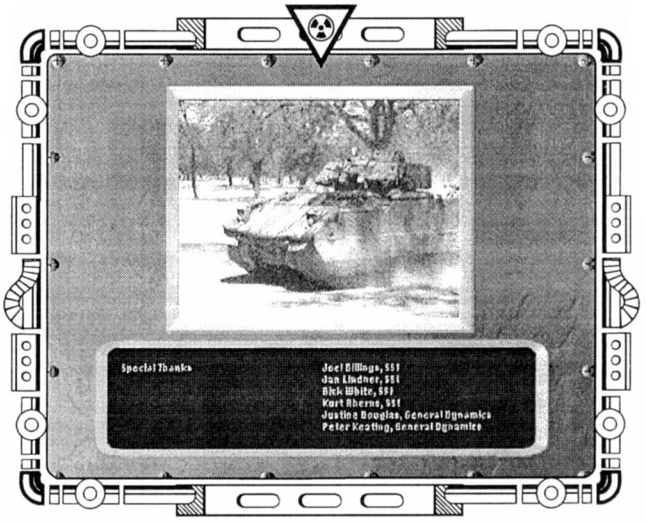
Советские танки Т-72, 80

По огневой мощи советские танки превосходят все западные машины — 125 мм пушка обладает непревзойденной начальной скоростью снаряда — 1800 м/с. Прицельное оборудование на Т-72 уже не отвечает требованиям времени, но на Т-80 установлены вполне современные лазерные дальномеры и баллистические вычислители. По мнению западных экспертов, прицельное оборудование советских танков уступает аналогичному оборудованию американских и НАТОвских танков, но, во-первых, это мнение экспертов вероятного противника, а во-вторых, это оборудование рассчитано на освоение и эксплуатацию солдатами-срочниками — т. е. восемнадцатилетний наводчик, даже не имеющий технического образования, должен в совершенстве освоить все приборы за первые полгода службы (за пребывание в "учебке"). Советское прицельное оборудование отличается простотой и функциональностью. Правда, в игре точность стрельбы советских танков уступает точности американских "Абрамсов" и М60.

Бронирование, как и на западных танках, многослойное, рассчитанное на попадание кумулятивных и бронебойных снарядов, а также противотанковых ракет. Лобовая броня "семьдесят второго" во время конфликтов на Ближнем Востоке прекрасно выдерживала попадание снарядов всех калибров и видов даже с самых ближних дистанций (500 метров и менее). В очерках об Афганистане встречаются описания наших танков, которые возвращались из боя, как ежи истыканные сердечниками бронебойных снарядов, но ни один из этих снарядов не пробил броню.

В чеченской войне максимальные потери наши танки понесли во время уличных боев в Грозном — какой бы толстой и прочной ни была броня, она все равно не рассчитана на попадание ракеты, выпущенной в упор в борт из окна здания. Танки вообще не предназначены для уличных боев.

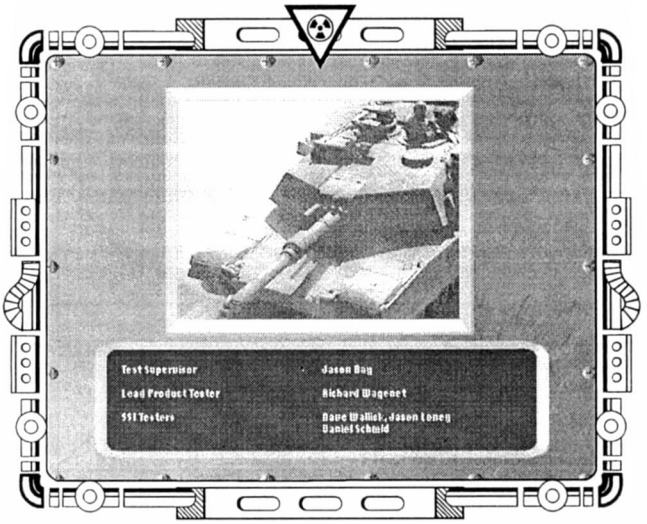
В этой игре американские "Абрамсы" поздних модификаций (вооруженные 120 мм пушкой) уверенно поражают советские танки на ближних дистанция (10-20 клеток игрового поля) при попадании в любую проекцию, на более дальних дистанциях поражение достигается с двух-трех попаданий, если снаряды попадают в лобовую броню, и с одного-двух при опадании в борт. У остальных американских танков при встрече с Т-80 возникают проблемы.



В поисках подходящей мишени.

Противотанковые ракеты **TOW**, **Dragon** уверенно поражают Т-80 на ближних дистанциях, Т-72 на любой дистанции. За исключением "Абрамса", на ближних дистанциях советские танки с первого попадания уничтожают все виды американских и НАТОвских танков. Лобовая броня "Абрамса" по мнению создателей игры вообще неуязвима, но при стрельбе в борт "Абрамс" все же можно подбить.

Немаловажным достоинством советских танков являются небольшие размеры и низкий силуэт, что в сочетании с высокой маневренностью сильно затрудняет работу вражеских наводчиков. В Steel Panthers заметить находящийся в засаде советский танк можно не ранее, чем он выстрелит.



"Абрамс" - основной танк американской армии.

Американский M60

Основной американский танк семидесятых годов. Вооружение состоит из 105 мм нарезной пушки, 12,7 мм пулемета, установленного в командирской башенке, и нескольких (у разных модификаций разное количество) пулеметов калибра 7,62 мм. Бронирование 120-178 мм — казалось бы, более чем приличное, но у ранних модификаций оно представляет собой обычные стальные листы, без противокумулятивных прокладок, так что для вражеского огня эта машина более чем уязвима.

Использовать эти машины стоит лишь в сценариях, посвященных семидесятым годам — тогда у американцев не было ничего лучшего, чем этот танк. В сценариях, действие которых разворачивается в последующие годы, он хоть и не снят с вооружения, и вы, соответственно, можете его покупать, но все же про него лучше забыть, единственное достоинство этой машины — сравнительная дешевизна, но не забудьте о том, что скупой платит дважды.

Американский M1 Abrams

По сути дела, эту игру следовало бы назвать не Steel Panthers а Steel Abrams — игра представляет собой хвалебную оду этому танку. Что, в принципе, не удивительно — американцы носятся со своим "Абрамсом" как с писанной торбой и неустанно рекламируют его, как чуть ли не абсолютное оружие (немцы примерно так же использовали в пропагандистках целях свои "Тигры"). По крайней мере, в Steel Panthers II так оно и есть.

Хотя, конечно, к безудержной и разнузданной рекламе следует относиться скептически, тем не менее "Абрамс" в будущих войнах несомненно станет весьма серьезным противником наших бронетанковых войск.

Целиться сквозь дым -
Сизифов труд.

Что же представляет собой это американское чудо-оружие? Чисто внешне он производит весьма внушительное впечатление своими размерами, вес этой громадины — 57 тонн (примерно столько весил немецкий "Тигр"). Мощное бронирование — листы брони расположены под большими углами, бортовая броня усилена противокумулятивными экранами, лобовая сделана многослойной и по мнению американских экспертов является абсолютно непрошибаемой (в игре это это действительно так).

На ранних модификациях устанавливалась 105 мм пушка, впоследствии ее сменили на 120 мм гладкоствольную с начальной скоростью снаряда 1600 м/с. Большая часть боекомплекта из боекомплекта в 40 выстрелов расположена в башне за раздвижной бронешторкой. Крепление крыши башни специально ослаблено на случай, если боекомплект сдетонирует — по мнению создателей танка, взрыв боекомплекта просто снесет крышу башни и не причинит никакого вреда экипажу. В игре экипаж подбитого "Абрамса" действительно почти всегда остается в живых в полном составе, в то время как в советских танках гибнет или весь экипаж, или большая его часть — но на практике кажется весьма сомнительным, что одновременный взрыв сорока снарядов в тесной стальной коробке не причинит никакого вреда сидящим поблизости людям — скорее всего, их исковерканные тела найдут поблизости от сорванной крыши, а может и вообще найдут одну только крышу.

Из дополнительного вооружения на "Абрамс" установлен пулемет калибра 7,62 мм, спаренный с пушкой и два 12,7 мм пулемета, установленные рядом с люками заряжающего и командира — из этих пулеметов можно вести огонь как по пехоте, так и по вертолетам и штурмовикам.

"Абрамсы" ранних модификаций, вооруженные 105 мм пушкой в этой игре могут стрелять из пушки по пехоте, "Абрамсы" со 120 мм пушкой снаряды тратят только на бронированные цели и бункеры, по всему прочему они стреляют исключительно из пулеметов (но двух 12,7 мм и одного 7,62 мм пулеметов более чем достаточно, чтобы выкашивать пехоту на расстоянии до 20 клеток игрового поля).

К тому же "Абрамс" является первым американским танком, на котором установили газовую турбину мощностью 1500 л. с. — такая силовая установка позволяет этой махине разгоняться до скорости 67 км/час!

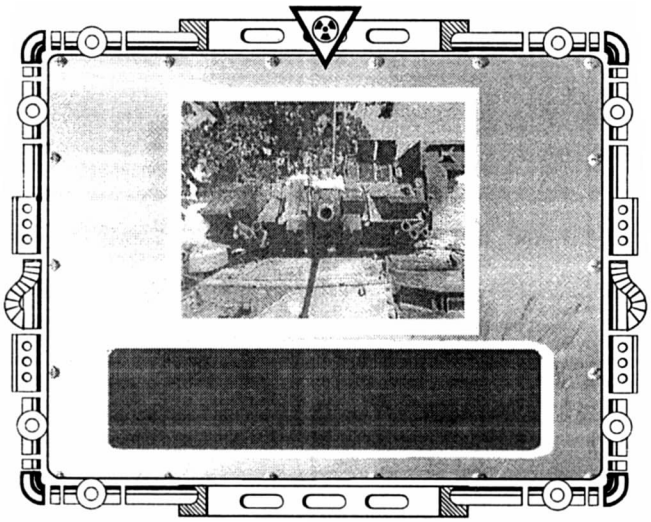
Как мы уже говорили выше, "Абрамсы" в этой игре являются по сути дела абсолютным оружием — они способны выдерживать вражеский огонь во время наступления и на ходу поражать обнаруженные цели с точностью (**accuracy**) 97-99 процентов. В обороне один "Абрамс"

в этой игре стоит вражеского взвода — например в кампании **Okinawa 1998** наступление японцев на позиции, удерживаемые двумя взводами "Абрамсов", заняло всего два хода — в течение этих двух ходов "Абрамсы" перебили всю японскую технику, причем участие в происходящих событиях было сведено к минимуму — на вражеском ходу танки обнаруживали передвигающуюся технику противника и уничтожали ее; когда ход переходил, все обнаруженные цели были уже уничтожены.

"Огонь!".

Английский "Чифтен"

"Чифтен" — весьма пожилой танк, на вооружение он принят еще в 1956 году. Первые модификации этого танка на современном поле боя уже не жильцы. Правда на протяжении десятков лет эксплуатации этот танк неоднократно модернизировали, наращивая толщину брони (на последних модификациях применена многослойная броня), увеличивая мощность дизельного двигателя — на последней модификации Чифтен 900 мощность "движка" достигла 900 л. с., что позволяет этой машине весом в 56 тонн двигаться со скоростью 52 км/час. Вооружение всех модификаций составляла 120 мм пушка с боеприпасами раздельного заряжания, что обуславливает низкую скорострельность. Последние модификации этого танка вполне конкурентоспособны в этой игре. К тому же эти танки составляют основу британского военного экспорта и состоят на вооружении многих стран Ближнего Востока.



Последний кадр оператора-камикадзе.

Английский "Челленджер"

Основной современный английский танк. По оценкам западных экспертов, его бронирование ничуть не уступает "Абрамсу". Вооружение составляет такая, как и на "Чифтене" 120 мм нарезная пушка, с весьма солидным для орудия такого калибра боекомплектом — 60 выстрелов.

Из дополнительного вооружения на этом танке установлены 7,62 мм пулеметы. Хотя по боевым качествам в этой игре он уступает и "Абрамсу", и советским Т-80, но тем не менее является лучшей из английских машин.

На танках Германии и Франции наверное нет смысла останавливаться подробно — французской и немецкой техникой вам придется пользоваться не так уж часто. Характерные черты основного французского танка AMX и немецкого "Леопард-2" — слабая броневая защита и высокая скорость и маневренность, вооружены они 120 мм пушками, но на французском AMX помимо пулеметов установлена еще и спаренная с основным орудием 20 мм автоматическая пушка — более чем весомый аргумент в борьбе с пехотой и легкими бронированными целями. (Кстати, по некоторым данным, в создании танка Леопард 1 принимал участие Эрвин Адерс — создатель знаменитых "Тигров").

Коротко об остальном

На вооружении Израиля состоят подвергшиеся незначительной модернизации американские M48 и M60 (этим модификациям присвоены сложнопроизносимые названия на иврите), а также захваченные у Сирии советские Т-54 и Т-62, подвергшиеся уже более значительной модернизации — на них сменили вооружение (достаточного количества боеприпасов к танковым пушкам израильтяне захватить не сумели, а Советский Союз вряд ли стал бы их туда экспортировать), сменили также и прицельное оборудование и двигатели.

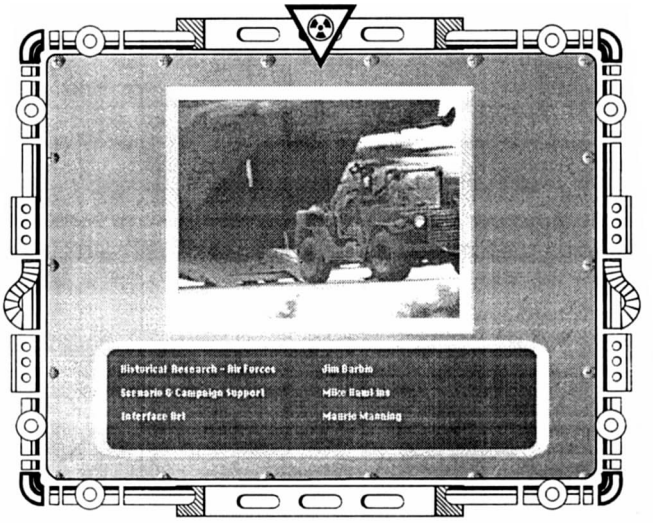
Фактически бронирование всех этих танков усилено противокумулятивными экранами — внешне эта дополнительная защита выглядит как нагромождение небольших ящиков.

Есть у Израиля и свой собственный танк — "Меркава" (что в переводе с иврита означает "боевая колесница"). Характерная отличительная черта этого танка — нетрадиционное расположение двигателя — он расположен в передней части корпуса. Вооружение этого танка составляет 120 мм пушка и 12,7 и 7,62 пулеметы. Бронирование, усиленное все теми же противокумулятивными ящиками, способно выдерживать попадание снарядов всех типов (по заверениям создателей этого танка).

В этой игре "Меркава" выступает достойным соперником техники советского производства и западных трофеев, состоящих на вооружении Сирии, Египта и Ирака.

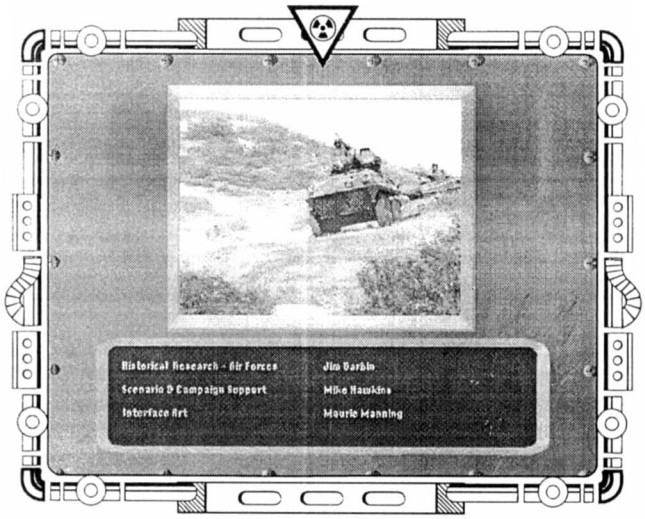
Self Propelled Anti-Tank-Guided-Missile — SP ATGM — Само-стабилизирующиеся Противотанковые Управляемые Ракеты или, если следовать отечественной военной терминологии — ПТУРС — противотанковый управляемый ракетный снаряд. Пехотинец, вооруженный таким оружием, легко и непринужденно может превратить в груду оплавленного металлолома совершенную боевую машину стоимостью в миллионы долларов. Как мы уже говорили выше, бронепробивающая способность таких ракет достигает совершенно фантастических значений — они способны прожечь струей раскаленных газов броню толщиной чуть ли не в метр. Экраны и многослойная и активная броня в этой игре, судя по всему, не учитываются, учитывается только общая толщина брони, правда и эффективность противотанковых ракет существенно снижена (в противном случае это было бы абсолютное оружие) — но вместе с тем ПТУРСы на ближних дистанциях поражают фактически все танки, за исключением попаданий в лобовую

броню "Абрамсов", на дальних дистанциях (превышающих 20 клеток игрового поля) и расчета противотанковой ракеты начинаются проблемы с наведением (снижается точность попадания), а при попадании снижается эффективность — т. е. издалека ПТУРС или не попадет в ваш танк совсем, или не нанесет фатальных повреждений. Для бронетранспортеров, БМП, легких танков попадание ПТУРСа на любой дистанции приводит к фатальным результатам.



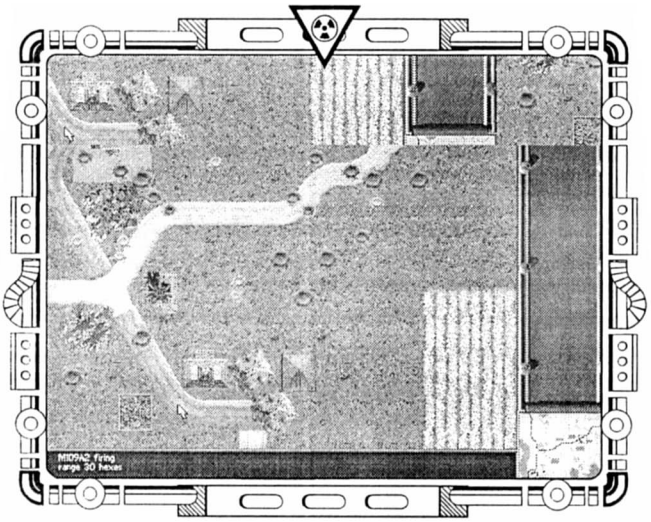
Высадка десанта.

ПТУРСы — идеальное оборонительное оружие — окопанная пехота, вооруженная этим оружием, будучи размещенной на господствующих высотах или в придорожных зарослях, способна изрядно проредить наступающие колонны вражеской техники. Пулеметный огонь с дальних дистанций по расчетам ПТУРСов не дает никаких результатов, уничтожить расчет выстрелом танковой пушки также очень сложно. Огонь вражеской артиллерии вообще, в большинстве случаев, не дает никаких результатов. Единственная проблема при использовании этих бронебойщиков заключается в том, что под плотным вражеским огнем у них возникают большие трудности с моральным духом — вам постоянно придется бороться с подавленностью.



Колонна на марше.

ПТУРСы устанавливаются также на легкие броневики и даже на обычные джипы — единственное достоинство таких противотанковых средств — маневренность — возможность быстро менять позиции, но зато они, как ни странно, куда более уязвимы, чем пехота, если по пехотинцам танковые орудия больших калибров не стреляют, то по какому-нибудь джипу или броневичку стреляют за милую душу — а к каким последствиям для солдат приведет попадание 120 мм осколочно-фугасного снаряда в джип или броневичок догадаться несложно. ПТУР-Сами оснащаются и некоторые модели БМП и БТР — т. е. они могут не только транспортировать пехоту, но и бороться с танками. Противотанковые ракеты входят и в боекомплект боевых вертолетов.



Трактора сегодня не выйдут в поле.

Artillery — артиллерия. Ее роль в сравнении с первой частью ничуть не изменилась — грамотное использование артиллерии по прежнему является ключом к победе. На точность артиллерийского огня влияет такой параметр, как **spotters** — наведение. Наводчиками каждой из ваших артиллерийских батарей является какая-нибудь из боевых единиц, расположенных на передовой (какая именно, определяет компьютер), если единица-наводчик видит обстреливаемый участок карты, то точность огня многократно возрастает. Идеальными наводчиками являются вертолеты — сверху, как поется в известной песне, действительно видно все — так что никогда не помешает обзавестись парочкой вертолетов, в том числе и для корректировки огня артиллерии (они еще и помимо этого могут выполнять массу полезных функций).

Во время расстановки войск никогда не забывайте задать цели артиллерии (**Pre-plan the Bombardment Mission**) — ваши орудия откроют огонь перед первым ходом, и если вы правильно выбрали цели, враг понесет потери, еще не вступив в бой. Хорошая огневая подготовка — залог успеха как в оборонительной, так и в наступательной операции. Находясь в обороне, сосредоточьте огонь на дорогах в глубине вражеской территории — это места наиболее вероятного скопления техники противника. Наступая, не забудьте обстрелять господствующие высоты и здания, расположенные рядом с дорогами.

Из различных типов артиллерии закупайте именно гаубицы больших калибров (**Howitzer**), стреляющие по врагу через всю карту с закрытых позиций по навесной траектории. Противотанковые пушки (**AT-Gun**) и крупнокалиберные зенитки (**AA-Gun**) стоят дороже пехоты с ПТУРС и зенитными ракетами и при этом не столь эффективны, а также куда более уязвимы — не рекомендуем выбрасывать на них деньги. Минометы (**Mortar**) годятся только для борьбы с большими скоплениями пехоты и в борьбе с бронетехникой абсолютно бесполезны (в исключительно редких случаях прямое попадание из миномета может обездвижить танк и бронемашину, но вероятность такого события крайне мала).

Обнаружив во время вражеского хода места концентрации войск противника, не забудьте свой ход начать с нанесения артиллерийского удара по врагу — не забывайте использовать артиллерию во время своего хода!

Как это сделать? Ведь артиллеристы, находясь на укромных позициях в глубине карты, не видят противника. Нет ничего проще — задайте им новые цели при помощи иконки **Indirect Fire**. Затем, вместо того чтобы терпеливо ждать несколько ходов, пока артиллерия откроет огонь сама, выделите любое из своих орудий, и вы увидите в нижней части экрана надпись

Target: Hex N:N — Цель: клетка поля с такими-то координатами. После чего вам остается лишь щелкать курсором на иконку Огонь, до тех пор пока у орудия не кончатся снаряды. После чего переходить к следующему орудию и делать все то же самое. Если артиллерии у вас много и батареи раскиданы по разным углам карты, удобнее будет, чтобы не запутаться, пользоваться списком боевых единиц (**Unit List**) — хотя чисто внешне уже отстрелявшееся орудие отличается от еще не стрелявшего тем, что оно окутывается клубами дыма. Если вы наступаете, отстрелявшись, не забудьте отменить приказ — помимо залпов на вашем ходу, артиллеристы будут стрелять и в промежутках между ходами, и в момент, когда они откроют огонь, на обстреливаемых клетках могут оказаться не вражеские войска, а свои.

Клубы дыма помогут вам засечь и места расположения вражеских батарей — как только кто-то из ваших боевых единиц забрался на холм на вражеской части карты, внимательно осмотрите все низины в глубине вражеской территории — не стали ли заметны клубы дыма. Еще лучше разыскивать вражеские батареи с воздуха — у вертолета вероятность засечь вражеские артиллерийские позиции равна почти 100 процентам.

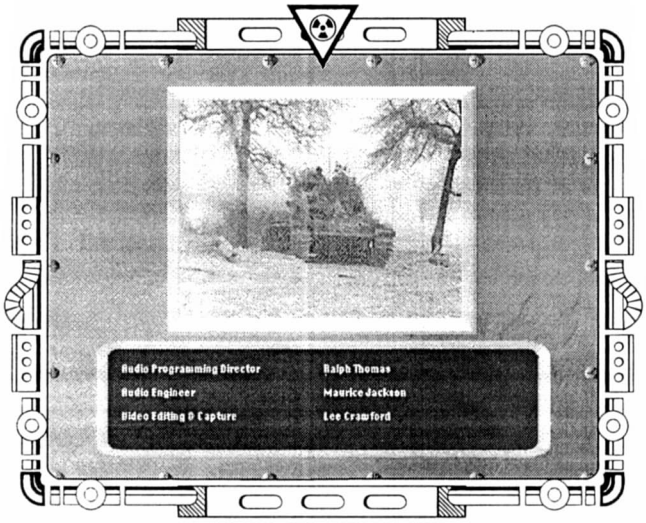
Если дым засечен, немедленно отдавайте приказ всей имеющейся артиллерии открыть ураганный огонь по задымленным клеткам, причем желательно на этом же ходу и чем скорее, тем лучше — возможно, ваш огонь и не уничтожит вражескую батарею, но потери в людях и падение морального духа неизбежны — несколько плотных огневых налетов и уцелевшие вражеские артиллеристы начнут беспорядочно отступать.

Чтобы самому не оказаться в подобной незавидной ситуации, используйте самоходную артиллерию. Искать ее следует не в разделе **Artillery,** а в разделе **Armor** (Танки) — там она обозначена аббревиатурой **SPA** (отечественное обозначение САУ — самоходная артиллерийская установка). Современные самоходные установки вооружены как правило орудиями весьма солидных калибров — 105, 155 и даже 203 мм гаубицами. Современные самоходки значительно отличаются от самоходок Второй Мировой — орудия, калибр которых не превышает 155 мм размещаются не в неподвижных, полностью или частично бронированных рубках, а во вращающихся башнях. Из американских самоходок заслуживают внимания САУ "Паладин", вооруженные 155 мм гаубицами. Советские самоходки "Гвоздика" и "Акация" очень неплохо себя зарекомендовали и в Афганистане, и в "горячих точках", возникших после развала Советского Союза. Не менее эффективны они и в этой игре.

Как только батарея самоходных орудий подвергалась вражескому обстрелу — НЕМЕДЛЕННО меняйте позицию — перегоните ее как можно дальше от участка карты, пристрелянного вражеской артиллерией.

Ни в коем случае не посылайте самоходки в атаку вместо танков — их задача именно обстреливать противника с закрытых позиций, на поле боя они не выживут из-за слабого бронирования.

В качестве противотанкового средства самоходки также неэффективны — гаубицы из рук вон плохо стреляют прямой наводкой, а выстрелившая и промазавшая самоходка станет легкой добычей любого вражеского танка. Самоходки и обычные гаубицы можно использовать для стрельбы прямой наводкой по пехоте и обездвиженным бронемашинам.



А за деревьями спрятались бронебойщики.

Самоходки в качестве средства атаки можно использовать лишь на завершающем этапе наступательных сценариев, когда танки, артиллерия, расчеты ПТУРСов (т. е. все, что может бороться с вашей бронетехникой) уже уничтожено, а остались лишь пехотные взводы, которые наглым образом занимают захваченные вами призовые клетки. Вы просто замучаетесь гонять по всей карте свои уцелевшие танки и выкашивать толпы вражеской пехоты. Но стоит поставить на каждой клетке с флагами по самоходному орудия и эта проблема будет решена — снаряю гаубицы с короткой дистанции может выкосить пехотный взвод в полном составе, а если и не уничтожит его полностью, то с остатками справятся крупнокалиберные пулеметы.

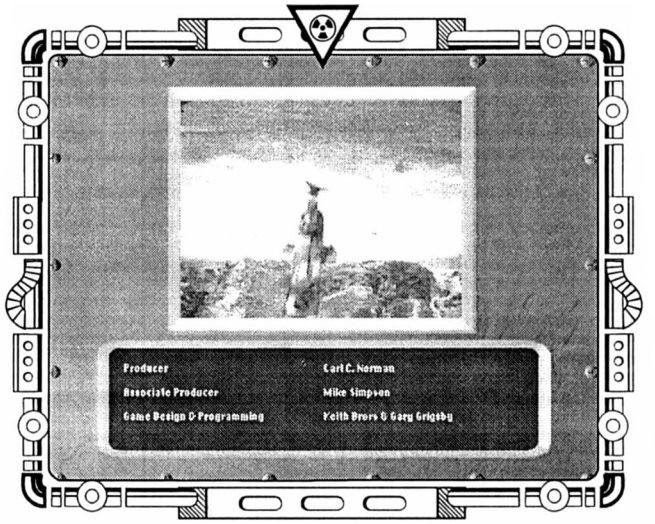
Из советской артиллерии заслуживают самого пристального внимания установки залпового **BD 21 "Grad"** — эти машины являются прямыми потомками знаменитых "катюш", и они полностью оправдывают свое громкое название: каждая из таких установок способна обрушить на цель град реактивных снарядов большого калибра, а две батареи "Градов" могут добросовестно перепахать чуть ли половину не слишком большой карты. Единственный недостаток этих замечательных машин в этой игре — слишком уж долго они стреляют — компьютер обсчитывает, куда именно попал каждый выпущенный снаряд — во время огня "Градов" вы можете надолго расслабиться (например, в кампании **Germany 1980** в некоторых сценариях огневая подготовка русских занимала до 25 минут реального времени! И из них минут двадцать приходилось именно на огонь "Градов").

Позиции "Градов" также нужно почаще менять, потому что дымят они на порядок больше, нежели обычная артиллерия, а по клубам дыма батарею ваших реактивных установок легко может засечь противник.

Наиболее эффективны такие установки при подавлении вражеских артиллерийских позиций, уничтожении крупных скоплений пехоты и обстреле колонн бронетехники, скучившихся на дорогах. Для вражеской артиллерии и пехоты последствия точных залпов будут самыми печальными — немногочисленные солдаты, уцелевшие в этом аду, обратятся в беспорядочное бегство, потери танковой колонны будут не столь велики, но у танкистов возникнут большие проблемы с моральным духом, что скажется на эффективности вражеских танков.

В настоящее время на вооружении Российской Армии состоит более совершенная установка залпового огня "Смерч", которую отличает возросшая разрушительная сила реактивных снарядов и более высокая точность наведения — погрешность составляет всего около 10 метров, что конечно же не имеет принципиального значения. Увы, обнаружить "Смерчи" в этой игре так и не удалось.

Еще одно использование артиллерии — создание дымовых завес, которые должны скрыть наступающие войска. Этим приемом с завидным постоянством пользуется компьютер — клубы дыма, возникшие на поле, дают вам наглядное представление о том, где противник собирается нанести основной удар, и сосредоточить на этом направлении свои основные силы.



Вертолет заходит на цель.

Враг, укутанный дымовой завесой, действительно невидим для ваших наводчиков, но ничто не помешает вам сосредоточить на задымленном участке огонь своей артиллерии.

При игре с живым соперником можно использовать дымовые завесы для того, чтобы отвлечь внимание противника, а затем попытаться нанести удар с другого направления.

Surface to Air Missile — SAMs — Противовоздушные Ракеты — или, пользуясь отечественной военной терминологией, ЗРК — Зенитные Ракетные Комплексы. Ракеты с тепловым наведением (реагирующие на тепло двигателей) — страшный противник для реактивной тактической авиации и боевых вертолетов — увернуться от такого подарка невероятно сложно — единственный способ обмануть подобную ракету — использование так называемых "тепловых ловушек", сбивающих с толку систему наведения ракет.

Наибольшей популярностью в мире пользуются компактные переносные ракеты американского производства "Стингер". Небольшие размеры подобных устройств позволяют ракетным расчетам хорошо маскироваться и менять позиции. К тому же эти ракеты крайне просты в эксплуатации — в Афганистане "Стингерами" пользовались неграмотные, не прошедшие никакой специальной подготовки душманы.

Из отечественных зенитных средств приблизительным аналогом "Стингера" является "Стрела" — ранние, громоздкие модификации этой ракеты опробованы еще во Вьетнаме — на долю этих ракет приходится очень значительная часть потерь американской авиации.

Пехотинцев, вооруженных такими ракетами, лучше всего размещать на возвышенностях в глубине карты, желательно поблизости от артиллерийских батарей, скоплений войск и прочих вероятных целей для вражеской авиации. Закупать толпы таких зенитчиков далеко не обязательно — ведь применение вертолетов и штурмовой авиации в игре не носит массированного характера, а в качестве средства борьбы с бронетехникой зенитные ракеты полностью несостоятельны. Главное — рационально разместить ракетные расчеты на карте, желательно не ставить их на передней линии обороны, которая на первых же ходах превратится в настоящее пекло — пусть они в глубине карты занимаются исполнением своих обязанностей — прикры-

вают артиллерию и ваши резервы от атак с воздуха. Небольшое количество таких ракетчиков никогда не помешает ни в наступательных, ни тем более в оборонительных операциях.

Зенитные ракеты могут устанавливаться и на броневики, и на специально созданные грузовики (в названии таких машин всегда присутствует слово **SAM**), достоинства таких установок — большая маневренность, большее количество выстрелов, отпущенное на ход, а недостаток — большая уязвимость, ведь бортстрелку куда удобнее целиться в солидных размеров бронемашину, чем в юркого человечка, спрятавшегося в кустах или на дне окопа (солдат ведь не будет дожидаться, пока в него точно прицелятся).

Использование таких зенитных средств в качестве средства атаки, а также размещение их на передовой при обороне, является, мягко выражаясь, безумием.

Одним из самых эффективных зенитных средств и в игре, и в реальной жизни являются ЗСУ (**ZSU**) — советские зенитные самоходные установки, такие как "Тунгуска" и "Шилка". Они представляют собой маневренные, обладающие огромной огневой мощью средства борьбы со всем, что имеет наглость летать в пределах досягаемости их огня. В обширную вращающуюся башню, установленную на шасси серийных средних танков, помещаются счетверенные автоматические зенитные пушки, пусковые установки зенитных ракет, радар и высокоточная система наведения. ЗСУ способны засекать и уничтожать низко летящие вертолеты и штурмовики, кроме того, огонь из зенитных автоматов по легким бронированным целям, как правило, превращает эти цели в оплавленный дуршлаг. О том, во что превращается пехотинец, изрешеченный пулями размерами с огурец, лучше вообще не думать, особенно перед едой.

"Шилки" великолепно зарекомендовали себя во время боевых действий в Египте в 1973, где наряду с зенитно-ракетным комплексом С-200 составляли костяк Египетской ПВО (вернее, советского ПВО, защищавшего небо Египта). Если египтяне с 1968 года смогли сбить всего 3 израильских "Фантома", то после первых недель пребывания на территории Египта советских зенитчиков Израиль потерял более 70 этих самолетов. Даже применяемая израильтянами тактика, когда зенитный комплекс атакуется несколькими волнами самолетов с разных направлений, и то не дала никаких результатов — объятые пламенем истребители все так же врезались в раскаленные пески.

Использование ЗСУ в ближневосточных конфликтах и "горячих точках" всегда давало превосходные результаты. В настоящее время устаревшие "Шилки" и "Тунгуски" сменили на вооружении русской армии ЗСУ "Тор", вообще не имеющие аналогов среди западных образцов — видимо по этой причине их нет в этой игре. В точности так же нет в игре "двухсоток" и "трехсоток" — ЗРК С-200 и С-300, правда они предназначены для борьбы с самолетами противника на больших высотах и дальних дистанциях, вертолеты и штурмовики для них вообще не противники.

И вообще складывается впечатление, что создатели игры, гордящиеся американской авиацией, слегка занизили в игре боевые качества советских средств ПВО, но тем не менее ЗСУ все же является грозным зенитным средством — они способны вести результативный огонь чуть ли не через всю карту, поэтому нет никакой необходимости размещать их на самом переднем крае. Ни в коем случае нельзя сбивать их в одну кучу — старайтесь равномерно распределить их по карте с таким расчетом, чтобы вражеский самолет или вертолет попал под перекрестный огонь сразу нескольких ЗСУ — в этом случае вражеским летчикам остается только посочув-

ствовать. Отстрелявшись по вражеским самолетам, не забудьте сменить позиции, чтобы не попасть под ответный огонь вражеской артиллерии.

Основная проблема при использовании ЗСУ — моральный дух зенитчиков, ведь даже если побывавшая под огнем врага самоходка и уцелела, вам все равно придется бороться с подавленностью. В этом нет ничего удивительного, поединок с воздушной целью порой занимает считанные минуты, но этим коротким минутам, до предела наполненным событиями, как правило предшествуют долгие часы томительного, изматывающего ожидания — тут уж хочешь не хочешь, а нервы будут пошаливать. Зато стоит зенитчикам что-нибудь сбить — подавленность снимает как рукой — пылающий остов вражеского вертолета, а еще лучше штурмовика — для зенитчиков лучшее средство развеселиться.

Шум винтов боевых вертолетов - музыка смерти.

Helicopters — Вертолеты

Винтокрылые боевые машины — одно из самых значительных новшеств, появившихся во второй части этой игры. В отличие от тактической авиации, которая действует лишь между ходами вместе с артиллерией — просто проносится над картой, поливая огнем все, что окажется внизу, без всякого участия с вашей стороны, вертолетами вы можете управлять как и всеми прочими боевыми единицами.

Вертолеты можно четко поделить на две категории — боевые, предназначенные для борьбы с вражескими танками и прочими наземными целями (а заодно и вражескими вертолетами, хотя в игре вертолеты лицом к лицу, кабина к кабине, вернее, сталкиваются очень редко). Они обладают высокой скоростью и маневренностью и прекрасно вооружены — крупнокалиберные пулеметы и автоматические скорострельные пушки, управляемые противотанковые ракеты и неуправляемые ракетные снаряды, — один такой вертолет может расправиться с колонной бронетехники.

Второй тип вертолетов — десантные. Их задача — транспортировать к месту высадки десантно-штурмовые группы, а после высадки прикрывать их огнем с воздуха. Десантные вертолеты отличаются весьма солидными размерами, и как следствие меньшей (в сравнении с боевыми вертолетами, конечно) скоростью, к тому же в момент высадки десанта им приходится зависать в воздухе низко над землей, превращаясь при этом в крайне удобную мишень — поэтому одним из основных требований к десантному вертолету является хорошая защита.

Вертолеты всех обладают большим запасом хода — если танки двигаются в среднем на двадцать клеток игрового поля, то вертолет на девяносто клеток и более — т. е. за один ход он может преодолеть почти всю карту из конца в конец — поэтому вертолеты просто незаменимы как средство разведки боем — во-первых, вы уж наверняка будете знать, как у противника обстоят дела с ПВО, во-вторых, зенитные пулеметы танков автоматически открывают огонь по вертолету, если он приблизился на дистанцию до двадцати клеток игрового поля — открыв огонь, танки демаскируют себя.

Из американских вертолетов заслуживают внимания прекрасно знакомые поклонникам авиационных имитаторов "Команчи" и "Апачи" — они способны поражать все виды вражеских танков, не говоря уж о более мелкой бронетехнике, выдерживать огонь танковых пулеметов и даже огонь автоматических зенитных пушек. И это не говоря уж о том, что из-за высокой скорости и небольших размеров в них не так-то просто попасть. Тепловые ловушки в этой игре отсутствуют, но в качестве компенсации создатели игры сделали не такой высокой точность наведения и эффективность зенитных ракет. Вместе с тем вертолет, попавший под перекрестный огонь ЗСУ с короткой дистанции, фактически обречен. Попадание ракеты с короткой дистанции также неизменно приводит к фатальным последствиям. К тому же экипажи вертолетов, попавших под перекрестный огонь, часто ударяются в панику — поэтому во время разведки боем старайтесь вывести их из зоны вражеского огня.

Советские боевые вертолеты Ка-50 в игре фактически ни в чем не уступают западным аналогам.

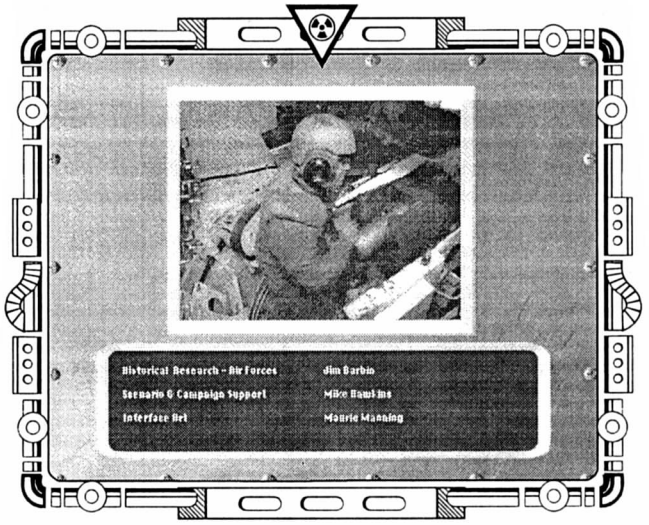
Американские десантные вертолеты имеют один весьма существенный недостаток — крайне слабое вооружение, состоящее только из пулеметов калибра 12,7 мм. Поэтому использование десантных вертолетов для разведки боем, тем более, если на борту вертолета находится десант, крайне нежелательно — скорее всего останетесь и без десанта, и без вертолета. Прежде чем высаживать десант позаботьтесь о том, чтобы подавить вражеское ПВО. Если вы задумали с ходу высадить десант, в глубине вражеской территории, постарайтесь чтобы на один десантный вертолет приходилось два-три боевых — на вражеском ходу они будут отвечать на огонь противника и отвлекать на себя огонь вражеских зенитчиков. Не забывайте о том, что на высадку десанта тратится два хода: один — чтобы долететь до места, другой — непосредственно на высадку.

Уникальной машиной, сочетающей в себе свойства десантного и боевого вертолета является советский Ми-24 (западное название — **Hind**). По вооружению он не только не уступает боевым вертолетам, но и превосходит многие из них.

Вертолетные десанты очень эффективны в морских сценариях, при форсировании рек и боях в городе.

Strike Element

Влияние тактической авиации (авиации, действующей над полями сражений в тесном взаимодействии с сухопутными войсками) на обстановку на поле боя со времен Второй Мировой войны увеличилось многократно. И это неудивительно — один современный боевой самолет вполне равноценен эскадрилье старых пикирующих бомбардировщиков или штурмовиков.



Тяжела работа заряжающего.

Противотанковые ракеты, неуправляемые ракетные снаряды, бомбы, напалм, автоматические пушки, прекрасные радары способные засечь скопления вражеской техники — все это делает современный самолет грозной машиной смерти. Современные истребители являются многоцелевыми машинами, они и называются истребители-бомбардировщики. Но тем не менее их основная задача — уничтожать самолеты противника, есть истребители с еще более узкой специализацией — Миг-31, например, предназначен для уничтожения крылатых ракет. В этой игре нет воздушных сражений, полностью отсутствуют крылатые ракеты и радары, поэтому лучше использовать штурмовики — самолеты, предназначенные для борьбы с наземными целями. Они летят на небольшой скорости, обладают большим запасом живучести и способны нести большую бомбовую нагрузку, чем истребители — следовательно, они куда полезнее в этой игре.

Из американских штурмовиков заслуживает самого пристального внимания А-10 — самолет предназначенный для массового уничтожения танков — с этой задачей эти самолеты прекрасно справились в Иране. Из советских — Су-25 и Су-27, прекрасно зарекомендовавшие себя в Афганистане. Об их боевом применении вы можете прочитать, например, в мемуарах Руцкого (бывшего некогда пилотом Су-25), живописующего апокалипсические картины уничтожения горных баз моджахедов. К сожалению, тактическая авиация доступна вам далеко не всегда, да и стоят самолеты очень дорого, так что о ее массированном применении речи быть не может (при условии, что вы не являетесь опытным взломщиком).

Если у вас все в порядке с артиллерией и вертолетами, не используйте авиацию на первом же ходу — натолкнувшись на сильную противовоздушную оборону, даже не будучи сбитыми и не получив никаких повреждений, летчики могут запаниковать и больше не сделать ни одного боевого вылета за весь сценарий. Так что приберегите ваши самолеты до той поры, пока вы максимально не ослабите вражеское ПВО.

Современные битвы или кто с кем и когда воюет в этой игре

Приводить полное описание всех сценариев (сценариев, например, ни много ни мало, а 58, не говоря уж о наличии редактора и режима произвольной битвы, которые позволяют вам плодить сценарии в неограниченных количествах) и кампаний (кампаний не так много, но в игре

есть и генератор кампаний) было бы, по меньшей мере нецелесообразно — наша СУПЕРэнциклопедия далеко не резиновая, и посвящать ее всю целиком описанию одной игры было бы по меньшей мере некорректно.

Поэтому мы расскажем вкратце о войнах, которые сотрясали нашу многострадальную планету с 1950 по 1997 год и том, что они представляют собой в этой замечательной игре.

Война в Корее (1950-53)

Официально эта война не закончилась еще и по сей день — между враждующими сторонами есть лишь соглашение о прекращении огня, подписанное в 1953 году, а вот мирного договора нет и не предвидится. Две Кореи — две части небольшого полуострова — Северная и Южная — отделены друг от друга мощной железобетонной стеной (воздвигнутой, кстати, по инициативе Южной "демократической" Кореи) и по-прежнему являются непримиримыми врагами.

Корейская война началась в 1950 году, когда войска Северной Кореи, возглавляемые маршалом Ким Ир Сеном вторглись на южную половину полуострова, где у власти находился марионеточный проамериканский режим. Армия Южной Кореи на начальном этапе войны не могла сдержать натиска армии Ким Ир Сена, вооруженной и подготовленной Советским Союзом. В частности, у южан вообще не было танков, а северокорейские войска располагали 250 советскими Т-34/85 и сравнительно небольшим количеством самоходок СУ-76. Более того, подавляющее большинство южнокорейских солдат не видели танков даже в кино и при встрече с бронированными машинами, как правило, обращались в паническое бегство — ведь у них не было и средств противотанковой обороны. Бронетанковые войска и пехоту с воздуха поддерживали советские летчики, прошедшие суровую школу Великой Отечественной — небо Кореи стало испытательным полигоном для первых советских реактивных истребителей Миг-15.

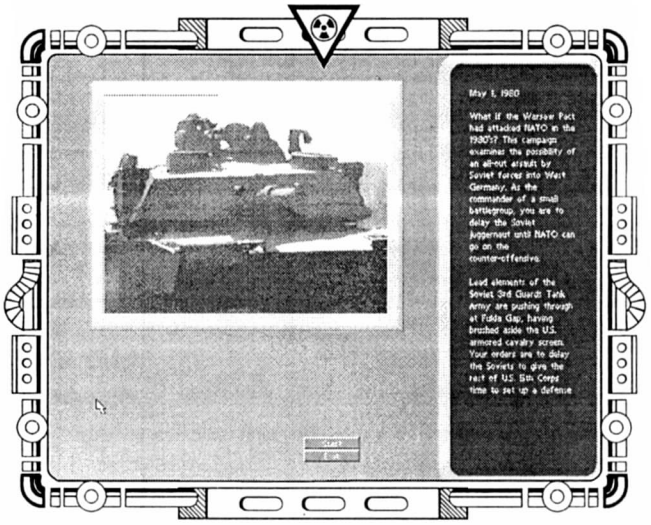
Все основные цели вторжения — столица Южной Кореи Сеул, порт Инчхон и остальные крупные города, которые Ким Ир Сен планировал захватить, находились в западной части полуострова, представляющей собой равнину — местность будто специально предназначенную для проведения танковых атак.

28 июля пал Инчхон, 5 июля танки Ким Ир Сена вошли в Сеул. Южане с тяжелыми боями отступали на юг полуострова.

Так что без поддержки извне дни Южной Кореи были сочтены. И такая поддержка не заставила себя ждать — Америка не собиралась терять свой плацдарм в Азии, расположенный у границ коммунистического Китая, и в Корею прибыли так называемые войска ООН, а попросту говоря американские войска. Если с авиацией у американцев не было никаких проблем (оборонная стратегия США как раз и строилась на массированном использовании авиации — тяжелых бомбардировщиков, предназначенных для транспортировки атомных бомб и истребителей прикрытия) — то с сухопутными войсками у них возникли небольшие проблемы. Фактически все танковые части после Второй Мировой войны были расформированы за ненадобностью, и их пришлось формировать снова в спешном порядке (дело доходило даже до того, что приходилось снимать с постаментов танки-памятники). И вскоре на полях сражений появились американские М3 "Стюарт" (легкий разведывательный танк со слабым бронированием и вооружением), М4 "Шерман" (лучший танк американской армии — один из лучших средних танков в мире)

и M26 "Першинг" (тяжелый танк, маломаневренный, тихоходный, с ненадежной ходовой частью, но прекрасно бронированный и вооруженный).

"Тридцатьчетверки" ни в чем не уступали "Шерманам", а по скорости и маневренности и превосходили их, тяжелые "Першинги" были лучше бронированы и вооружены более мощной 90 мм пушкой (эти танки создавались в конце Второй Мировой войны в качестве адекватного ответа на немецкие "Тигры", но принять участие в войне в Европе так и не успели), легкие "Стюарты" в качестве соперников советских танков можно не рассматривать вовсе.



Через секунду грянет выстрел.

85 мм орудие Т-34 позволяло эффективно бороться со всеми типами американских танков, но 75 мм и 90 мм пушки "Шерманов" и "Першингов" позволяли им не менее эффективно бороться с "тридцатьчетверками". Так что в танковых сражениях в Корее все решало, кто первым обнаружит цель и успеет прицелиться и выстрелить. Профессиональная подготовка корейских танкистов была ниже, чем у американцев. Многие американские танкисты имели за плечами богатый боевой опыт, полученный в Нормандии и в Северной Африке — и, как следствие, американские танковые соединения действовали более эффективно. Они, как правило, успевали первыми засечь корейские машины и открыть результативный огонь, они старались добиться нескольких попаданий, чтобы наверняка вызвать пожар и уничтожить экипаж. Действия северокорейских танкистов отличались несогласованностью — невзирая на неплохую оптику и круговой обзор из командирской башенки, они иногда упорно не замечали машин американцев, а если и замечали, то слишком медленно целились, а иногда и вообще стреляли по танкам осколочно-фугасными снарядами (советским танкистам в начальный период Великой Отечественной тоже приходилось стрелять по вражеским машинам фугасными снарядами, но причиной этого было отсутствие бронебойных снарядов, у корейцев же проблем с боеприпасами не было). Американцы отмечали высокие боевые качества советских танков и низкие боевые качества корейских танкистов, "тридцатьчетверки" они иногда именовали "банками с икрой".

Неплохим средством борьбы с северокорейскими танками стали базуки — пехотинцы с базуками могли эффективно бороться с танками из засад. У северокорейской пехоты единственным средством борьбы с танками были ручные гранаты — тактика использования гранат в качестве противотанкового средства заключалась в попытке забраться на танк и кинуть гранату в открытый люк. Подобная тактика, как легко догадаться, приводила к тяжелым потерям среди корейской пехоты. Например командир "Першинга" старший сержант Куома в ходе девятичасового боя с северокорейской пехотой, который "Першинг" вел в одиночку, уничтожил 250 солдат про-

тивника, за что и был предоставлен к Медали Почета. В июле 1950 года американцам удалось впервые остановить натиск северокорейской армии у Пусана — одного из самых южных городов на Корейском полуострове — и перейти в наступление. Вскоре Сеул снова оказался в руках сил ООН и южнокорейской армии. К этому моменту одним из самых грозных средств борьбы с танками Ким Ир Сена стала авиация — американские летчики отчитались об уничтожении 850 северокорейских танков — результат очень впечатляющий, особенно если учесть, что в северокорейской армии было всего 252 танка.

Когда наступающие американские части приблизились к границам Китая, напуганные перспективой американского вторжения, китайцы нанесли упреждающий удар (против такого удара Мао Дзедуна всячески предостерегал Сталин, опасавшийся начала широкомасштабной войны с Америкой). На вооружении китайской армии состояли не только "тридцатьчетверки", но и тяжелые танки ИС-2М, и по некоторым данным около 200 новейших ИС-4 — танков весом 60 тонн, защищенных 250 мм броней (но данных об использовании этих монстроидальных машин в корейской войне нам обнаружить не удалось).

31 октября 1950 года на американские позиции около Усана обрушился огненный шквал. За артподготовкой последовало массированное наступление китайских пехотных и танковых дивизий. Это была так называемая Первая Фаза китайского наступления, имевшая целью остановить наступление американцев, за Первой Фазой последовала и Вторая, имевшая для американцев самые катастрофические последствия.

"Мы атакованы со всех сторон. Отступаем в ад." — эта фраза из донесения одного из подразделений морской пехоты как нельзя лучше характеризует положение, в котором оказались американцы. Им не удалось даже провести организованного отступления — отступления не было, было беспорядочное бегство. Третья фаза китайского наступления имела целью взять Сеул — и 31 декабря Сеул в третий раз за всю эту непродолжительную войну перешел из рук в руки. Американцам удалось остановить лишь Четвертую Фазу китайского наступления в феврале 1951 года и опять захватить Сеул.

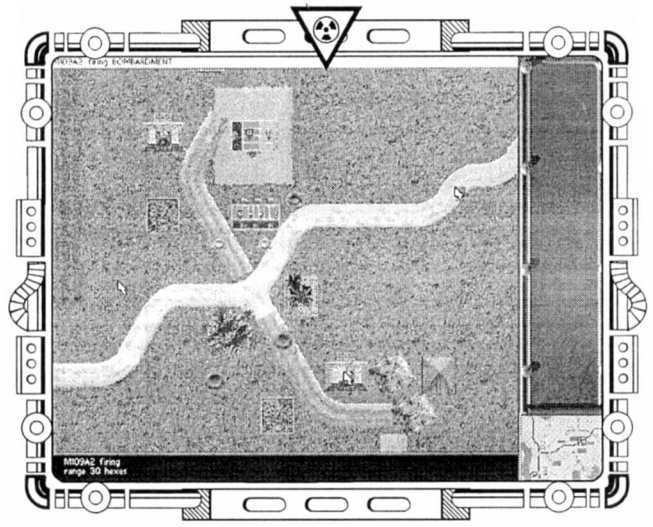
К маю 1951 американцы отбросили китайцев к 38 параллели — к исходным позициям, с которых началось китайское вторжение. После чего маневренная война перешла в долгую серию мелких кровавых стычек — "войну передовых постов". Танки в этот период войны уже не играли определяющей роли и использовались в основном как средство артиллерийской поддержки. В 1953 году было подписано соглашение о прекращении огня, и Корея была разделена на две части по 38-ой параллели — война окончилась кровавой "ничьей".

В корейских сценариях и долговременной кампании, посвященной этой войне, Т-34 обладают хорошей защитой, 85 мм пушка представляет собой грозное средство борьбы с американскими танками, но вот точность огня оставляет желать лучшего — корейцы умудряются мазать, стреляя фактически в упор. Примерно теми же качествами наделены и китайские танкисты.

Основной головной болью при игре за американцев, для вас станут огромные толпы пехоты, которые с маниакальным упорством будут атаковать вас, не обращая внимания на пулеметный и артиллерийский огонь.

Вьетнам

Вьетнам — пожалуй, одна из самых известных войн, разгоревшихся после окончания Второй Мировой. Впрочем, в этом нет ничего удивительного — вряд ли найдется человек, не смотревший "Взвод" и "Апокалипсис сегодня", или на худой конец трилогию о вьетнамском ветеране по имени Рэмбо. Американцы неустанно снимают про эту войну все новые фильмы — и художественные, и документальные, издают мемуары и художественные книги. Проигранная война одних заставляет анализировать причины поражения, других — создавать пропагандистские поделки о захватывающих приключениях непобедимых суперменов, в одиночку уничтожающих вражеские дивизии и военные базы.



Деревенька вот-вот станет достоянием истории.

С чего же началась эта бойня, унесшая жизни 64 тысяч американских солдат и по сей день не уточненного количества вьетнамцев?

В шестидесятые годы Вьетнам, как и Корея, разделился на две враждующие половинки — Северный Вьетнам контролировал коммунистический режим Хо Ши Мина, Южный был под контролем проамериканского марионеточного режима Дьема. Советский Союз щедро снабжал оружием и военными советниками Хо Ши Мина, Америка не менее щедро помогала Дьему. Но к 65 году преимущество было явно на стороне Хо Ши Мина — под контролем проамериканского режима осталась лишь треть территории Южного Вьетнама. Чтобы не лишиться еще одного плацдарма в Индокитае, от Америки требовалось срочное военное вмешательство.

Поводом для такого вмешательства стала провокация в Тонкинском заливе зимой 1965 года — вьетнамские торпедные катера атаковали американские военные корабли. Советские источники считают этот инцидент чистой воды провокацией — чтобы атаковать катерами эскадру авианосцев, нужно по меньшей мере иметь большие проблемы с психикой, американцы же, судя по всему, искренне верят, что это был акт агрессии кровожадных коммунистов. Но как бы то ни было, 7 февраля 1965 года американские бомбардировщики нанесли массированные удары по мирным городам Северного Вьетнама. А в апреле того же года президент США Линдон Джонсон объявил всю территорию Вьетнама и морское пространство вдоль побережья шириной 100 миль "зоной боевых действий вооруженных сил США".

В июле 1965 года численность американских солдат на территории Вьетнама достигла 125 тысяч человек. Во Вьетнам было стянуто большое количество авиации всех видов от тяжелых B-52 до истребителей F-15 — массированные бомбардировки должны были парализовать пути снабжения вьетнамской армии, сражающейся в джунглях Южного Вьетнама. В полном объеме справиться с этой задачей американским летчикам не удалось — достаточно вспомнить много-

летнюю эпопею бомбежек моста "Челюсть Дракона" — на протяжении трех лет американцы чуть ли не ежедневно бомбили этот мост, теряя при этом десятки самолетов и экипажей, но тем не менее мост продолжал стоять. Конечно вьетнамцы не смогли бы столь успешно противостоять налетам американской авиации, если бы Вьетнам не стал испытательным полигоном новейших советских средств ПВО — зенитно-ракетных комплексов "Стрела" и новейших радаров. Помимо новейших зенитных ракет с тепловым наведением, применялись во Вьетнаме и ЗСУ, созданные на шасси Т-34 — с танка снимали башню и устанавливали открытую бронированную рубку со счетверенными зенитными 37 мм автоматическими пушками китайского производства. Кроме того достойными соперниками F-15 стали советские Миг-17 и Миг-19, даже управляемые вьетнамскими летчиками, они на равных сражались с американскими истребителями. Именно после вьетнамской войны американцы создали свой знаменитый "**Top Gun**" — элитную школу пилотов-истребителей, воспетую в одноименном художественном фильме.

За неудачи в бомбардировках транспортных артерий и опорных баз, американцы отыгрывались, подвергая массированным бомбардировкам жилые кварталы Ханоя — в ходе этих варварских бомбежек фактически каждая бомба находила свою цель. По поводу этих бомбардировок есть большие разночтения между советскими и американскими источниками — американцы утверждают, что массированные бомбардировки столицы северного Вьетнама они предприняли лишь в 1968 году, перед тем как окончательно покинуть Вьетнам (сделали, так сказать, подарок на прощание), советские источники утверждают, что Ханой бомбили с завидной регулярностью на протяжении всей войны. Наземные боевые действия сильно осложняло наличие джунглей — густые вечнозеленые заросли позволяли вьетконговцам (еще одно название вьетнамской армии) фактически незаметно подбираться к американским позициям и наносить неожиданные удары. Использование в джунглях танков и бронетранспортеров крайне неэффективно по причине того, что экипаж видит только ветки близлежащих деревьев, о том, чтобы вовремя засечь противника и открыть упреждающий огонь, не может быть и речи. Конечно, бронетехника использовалась при штурмах укрепрайонов и населенных пунктов, но вьетконговцы как правило не слишком охотно показывались на открытых пространствах, где они становились удобными мишенями как для авиации, так и для танковых пушек и пулеметов.

Конечно, по мере возможностей американцы старались выжигать джунгли напалмом — а что такое напалм, можно оценить и по кадрам хроники, и по американским фильмам — стена огня которая сносит все живое. Но если сравнить площадь вьетнамских джунглей и количество напалма выпускаемого американской промышленностью, то сравнение будет явно не в пользу американской промышленности. Выход из создавшегося положения нашли в создании так называемой "воздушной кавалерии" — пехоты, погруженной на вертолеты. Свое название эти формирования получили из-за того, что воздушно-кавалерийские дивизии были в далеком прошлом просто кавалерийскими и очень гордились своими кавалерийско-ковбойскими традициями. Атаку "воздушных кавалеристов" запечатлел в своем "Апокалипсисе сегодня" Коппола — впечатляет, не правда ли?

Единственной проблемой, снижавшей эффективность "воздушной кавалерии", было то, что на десантных вертолетах не было предусмотрено никакого вооружения. Правда, это обстоятельство открывало широкие возможности для народного творчества американских солдат — они изобретали различные хитроумные способы крепления на бортах вертолетов крупнокалиберных пулеметов.

Авиаконструкторы оперативно отреагировали на нужды фронта, создав полноценный боевой вертолет, несущий мощное вооружение из крупнокалиберных пулеметов и неуправляемых ракетных снарядов. Был разработан и небольшой, но очень маневренный вертолет-разведчик.

Вскоре американцы стали применять эти вертолеты для проведения разведки боем — крохотный вертолетик носился над джунглями на небольшой высоте, летчики швырялись гранатами, показывали непристойные жесты — т. е. всячески провоцировали противника, при этом поддерживая непрерывную связь с командованием. Если противник открыл огонь, то к этой точке немедленно устремлялись истребители-бомбардировщики и превращали этот участок джунглей в пекло. После чего в бой вступала воздушная кавалерия, при условии, что было с кем вступать в бой. В пилоты-разведчики шли как правило самые отчаянные — потери среди них были очень велики.

Тем не менее, невзирая на перевес в военных технологиях, особых успехов американцам достичь не удалось. Во многом на характер войны повлияло то, что американцы слишком часто предпочитали боевые действия против вьетконговцев боевым действиям против беззащитных мирных жителей, чем не могли не настроить против себя подавляющее большинство населения страны. Символом варварской жестокости стало уничтожение деревни Сонгми — деревня и все ее жители были безжалостно сожжены напалмом, избежавших участи быть сожженными заживо добивали из стрелкового оружия. Те вьетнамцы, кто еще раздумывал, кого больше бояться — вьетконговоцев или американцев, пришли к однозначному выводу, что американцы с их огромными B-52, боевыми вертолетами, напалмом, фосфорными бомбами и прочими смертоносными новинками, куда страшнее. Единственный способ бороться с враждебно настроенным населением целой страны — поголовное уничтожение населения этой страны, а на подобный шаг американцы так и не решились, хотя администрация Джонсона всерьез рассматривала планы применения во Вьетнаме ядерного оружия.

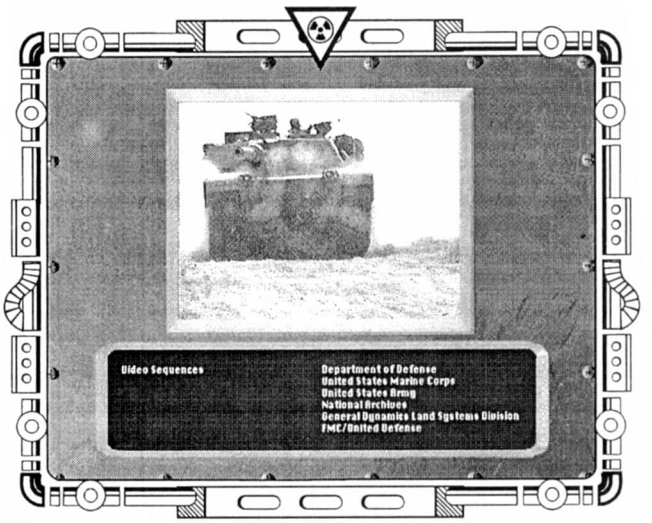
Очередное поражение — окружение большой группы морской пехоты в Кхесани, чуть было не стало поводом для развязывания атомной войны — военные пытались убедить Джонсона, что только использование тактических атомных боеприпасов может спасти окруженную армию в частности и престиж американской армии вообще.

В Америке тем временем набирало силу антивоенное движение — митинги, манифестации, марши протеста стали обыденным явлением. И администрации Линдона Джонсона, видя бесперспективность этой войны и ее крайнюю непопулярность внутри страны, не оставалось ничего иного, кроме как пойти на четырехсторонние мирные переговоры в мае 1968 года. Впрочем, тогда эти переговоры так ни к чему и не привели, и война продлилась еще почти пять лет. К чести американцев следует отметить, что они не бросили своих южновьетнамских сторонников на растерзание политическим оппонентам, а вывезли в Америку всех, у кого были какие-либо разногласия с северовьетнамским режимом. Долговременной кампании, посвященной Вьетнаму, в этой игре нет, но есть серия изощренных сценариев. В наступательных сценариях делайте упор на "воздушную кавалерию" и вообще старайтесь применять тактику, которую использовали американцы в настоящей войне — разведка боем при помощи легких вертолетов, нанесение артиллерийских ударов (авиации, увы, придется ждать несколько ходов), и после того как джунгли превратились в море огня, можете высаживать воздушный десант и посылать ему на помощь бронетехнику.

В оборонительных сценариях вам придется рассчитывать в основном на артиллерийскую поддержку.

"Буря в пустыне" (1991)

В отличие от корейской и вьетнамской войн, в которых американцам не удалось достичь ощутимых успехов (иначе говоря, они эти войны проиграли), кратковременная война с Ираком дает им законный повод для гордости — американской армии совместно с армиями стран НАТО удалось в сжатые сроки и с минимальными потерями выполнить свои боевые задачи.



Танковая атака.

Летом 90 года армия Саддама Хуссейна (на Ближнем Востоке он считается одним из ведущих национальных лидеров, вождем сопротивления американскому империализму, у нас и на Западе его именуют не иначе как кровавым диктатором) вторглась на территорию Кувейта. Кувейтская армия не смогла оказать сопротивление иракцам, на стороне которых было численное и техническое превосходство, а также богатый боевой опыт, накопленный в многолетней ирано-иракской войне. Основная идея, которой придерживается Саддам Хуссейн, заключается в том, чтобы народы Ближнего Востока самостоятельно распоряжались своими богатствами и достигли полной экономической независимости от стран Запада. За годы его правления Ирак добился полной экономической независимости и создал одну из сильнейших в регионе армий. Удар по Кувейту был прежде всего ударом по американским интересам в ближневосточном регионе.

Богатые нефтяные месторождения Кувейта оказались в руках Хуссейна, а значит вышли из-под контроля западных нефтяных корпораций. Такой наглости американцы простить не могли — по их мнению энергоресурсы всего мира должны принадлежать именно США и странам Западной Европы. Поэтому нет ничего удивительного в том, что сразу же по окончании ирано-кувейтского конфликта во всех западных средствах массовой информации началась мощная пропагандистская кампания, посвященная безнаказанному акту агрессии против независимого государства, попранию прав человека и т. п. — использовался стандартный набор лозунгов, вслед за произнесением которых самолеты ВВС США наносят массированные бомбовые удары по странам, которые им чем-то не угодили. К великому сожалению, к этой массированной идеологической обработке присоединились и отечественные средства массовой информации — с завидной регулярностью появлялись газетные и телевизионные репортажи, повествующие о зверствах иракской военщины, на страницах "Комсомольской правды", например, появилась публикация, в которой в частности описывалось, как Хуссейн поступает с иракскими диссидентами — оказывается, он лично кидает их в бассейн с серной кислотой (в этой статье почему-то забыли упомянуть о том, что иракский диктатор питается исключительно жареными младенцами).

Попытки сломить Ирак, используя дипломатические и идеологические средства, не привели к желаемому результату — в странах с настоящими национальными лидерами и крепкой национальной идеологией попытки пропаганды "общечеловеческих ценностей" заведомо обречены на провал. Поэтому проблему стали решать военным путем — в феврале 1991 началась "Буря в пустыне".

В первую очередь американцы позаботились о уничтожении иракской системы ПВО — бомбардировщики типа "Стелтс", которые сложно засечь на радарах, в первую же ночь войны нанесли хирургически точные удары по командным бункерам иракского ПВО. Использование бомб с лазерным наведением позволяет поражать цели с точностью чуть ли не до метра — "Если бы бомбы доставлялись к цели на грузовиках, мы бы и то не добились такой точности" — заявил один из американских летчиков. После этой акции уничтожение системы ПВО уже напоминало откровенную бойню — лишенные централизованного управления, радары и зенитные комплексы представляли собой легкую добычу. Например, передовые радары были уничтожены боевыми вертолетами, которые приблизились к ним почти вплотную под прикрытием барханов и накрыли их сокрушительными ракетными залпами.

Столь легкая расправа во многом объясняется тем, что американцы обладали исчерпывающими сведениями о иракской противовоздушной обороне — они знали секретные частоты, шифры, точные координаты командных бункеров. Поэтому потери в авиации американцев и их союзников были крайне незначительны.

Уничтожение системы ПВО позволило американцам в течение почти полутора месяцев наносить безнаказанные массированные ракетно-бомбовые удары по территории Ирака и скоплениям иракских войск на территории Кувейта. Незадолго до начала "Бури в пустыне" американскими конструкторами была разработана специальная ракета, способная уничтожать подземные бункера и бомбоубежища — за счет огромной скорости она легко и непринужденно, как нож сквозь масло, пробивалась сквозь слой земли и железобетона и взрывалась на большой глубине. Подобную противобункерную ракету американцы пытались использовать во время войны во Вьетнаме для уничтожения бомбоубежищ в Ханое, но тогда эти попытки не увенчались успехом. Использование таких боеприпасов позволило американцам уничтожить несколько хорошо укрепленных бункеров иракского командования. Сокрушительным ударам подвергались заводы и военные базы. Впрочем, помимо стратегических целей американцы, верные своим традициям, бомбили и жилые кварталы Багдада — об этом наглядно свидетельствуют репортажи, снятые корреспондентами западных телекомпаний.

Во время этой воздушной войны никаких сухопутных военных действий не велось. Американские "Абрамсы" совершали показательные рейды вдоль иракских позиций, не вступая в стычки с противником — судя по всему, эти рейды устраивались по просьбе репортеров, чтобы им было, что снимать и о чем писать. Наступление через пустыню началось лишь в марте, когда иракская армия была вымотана непрерывными налетами американской авиации, безраздельно господствующей в воздухе. Это наступление повлекло бегство иракских солдат к границам Ирана. Сопротивление было очень слабым, а на некоторых участках фронта отсутствовало вовсе. Штурмовики и боевые вертолеты уничтожали иракскую технику целыми колоннами — одно из шоссе, ведущих в Ирак, получило название "дорога смерти". Судя по всему, Хуссейн

стремился во чтобы то ни стало сберечь солдат и технику для отражения предполагаемого вторжения американцев в Ирак, поэтому он стремился поспешно вывести свои дивизии из-под удара и не вступал в крупные сражения.

Американцы, вспомнив горький опыт Вьетнама, ограничились лишь захватом Кувейта и не стали пересекать границ Ирака — ведь в Кувейте иракские солдаты были оккупантами, а в случае войны на территории Ирака стали бы защитниками своей страны, что неизбежно сказалось бы на их моральном духе. Получить на свою голову еще один Вьетнам американцы не пожелали, а поспешили пышно отпраздновать победу.

Долговременная кампания, посвященная "Буре в пустыне", является одной из самых легких в игре, а единственный сценарий носит название, говорящее само за себя — **Tutorial** (обучающий).

Использование "Абрамсов", боевых вертолетов "Апач", штурмовиков А-10, предназначенных для борьбы с танками, всегда принесет вам желаемый результат — атака с воздуха позволит вам разведать и испытать на прочность очаги обороны, затем в дело вступают "Абрамсы" и устраивают небольшую (ограниченную размерами карты) бойню.

Создатели игры чуть-чуть отошли от исторической достоверности — последняя миссия в иракской кампании (пожалуй, единственная более или менее сложная) — штурм Багдада.

Полезные советы

Большинство ранее приведенных советов по использованию военной техники и оружия относятся к сражениям на равнинах (пустынях, рисовых полях, джунглях) — т.е. на ровной местности, на военном жаргоне именуемой танкодоступной. Но в различных сценариях вам могут встретиться и очень специфические условия, вот о них-то и пойдет речь в этом разделе.

Война в городе

Наступление

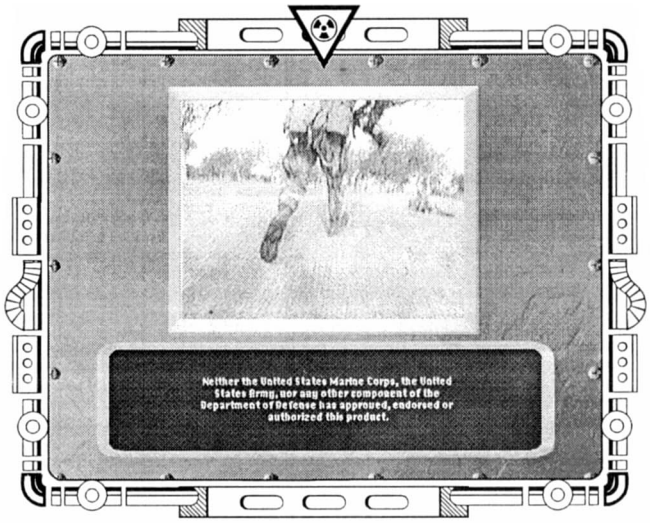
Городские сражения, пожалуй, самое сложное, что может встретиться вам в этой игре, если вы предпочитаете атаковать. Основное наступательное оружие — танки, совсем не предназначены для ведения боев в городе. Их стихия — просторы равнин или пустынь, а уж никак не тесные улицы или даже широкие проспекты. В городе каждый не до конца разрушенный дом становится долговременной огневой точкой, обороняющиеся могут подпускать машины противника почти вплотную и неожиданно уничтожать их с короткой дистанции.

Достаточно вспомнить Сталинградскую битву — все танки Паулюса так и остались на улицах этого города в виде почерневшего металлолома. Из недавних событий можно вспомнить и новогодний штурм Грозного в 1995 году, проведенный без предварительной огневой подготовки и стоивший нашей армии огромных потерь.

Правда, следует отметить, в этой игре городские сражения существенно облегчает то обстоятельство, что крупные пехотные соединения невозможно рассредоточить — они все время ходят организованной толпой, и на открытой местности представляют собой крайне удобную

мишень. Допустим, пехотный взвод угодил под огонь курсовых пулеметов танка — в реальности солдаты рассеялись бы и бросились к ближайшему укрытию, в игре же им остается только стоять на ровном месте и покорно ждать, пока их всех выкосят.

К тому же, в Steel Panthers солдаты не могут укрываться ВНУТРИ зданий, а это, согласитесь, кардинально меняет дело. Гранатометчики, расчеты пулеметов и ракетных установок могут располагаться только на крышах или прямо на улице. Правда, врага, засевшего на крыше, экипаж танка увидит лишь в тот момент, когда враг атакует, т. е. слишком поздно в большинстве случаев, но зато его без проблем засечет пролетающий над крышей вертолет или штурмовик.



Главное - не споткнуться о противопехотную мину.

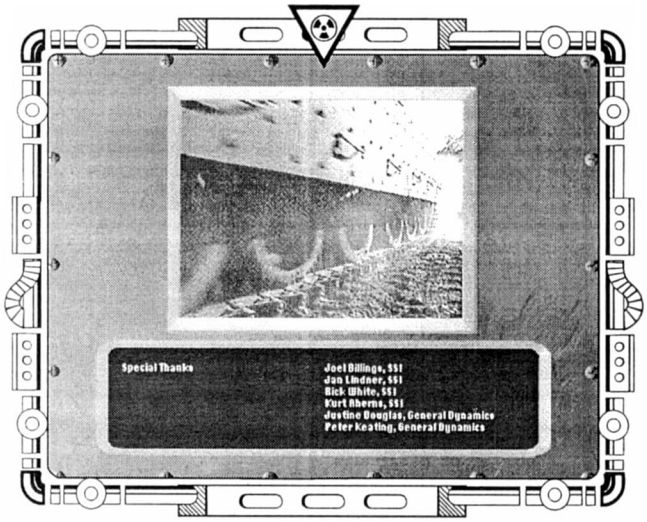
Перед тем как брать штурмом городские кварталы, не забудьте провести артподготовку — во-первых, обстреливайте перекрестки и площади и вообще любые открытые пространства — там наверняка расположены либо пушки, либо окопанные танки, во-вторых, если в городе есть деревянные строения или, еще лучше, емкости с нефтью (попадаются такие города), сосредоточьте плотный огонь на них — деревянные постройки загорятся, и образуется плотная дымовая завеса — враг будет лишен возможности точно прицелиться.

Если город пересекает река, через которую есть неразрушенные мосты, сосредоточьте огонь на участках, прилегающих к мостам на вражеском берегу — там почти наверняка есть огневые точки противника. И вообще, это очевидно — старайтесь овладевать мостами в первую очередь. Если у вас есть вертолеты, то на первом ходу оставьте в покое танки и посылайте вперед винтокрылые машины — с воздуха вся оборона противника будет как на ладони. Данные воздушной разведки используйте для корректировки огня своей артиллерии.

И лишь после того, как вы подавите основные очаги сопротивления на пути к клеткам, отмеченным флагами, посылайте в атаку танки и пехоту.

Оптимальный выход для городских сценариев — использование пехоты, погруженной на вертолеты — на вертолетах вы, минуя противотанковую оборону противника, можете почти сразу же высадить десант на призовые клетки и удерживать занятый плацдарм для подхода основных сил. Но это при условии, что противник не сделал упор на противовоздушную оборону.

Что же делать, если авиации и артиллерии у вас мало или нет совсем? Да, в этом случае вам придется туго. Посылать вперед пехоту не имеет смысла — слишком уж медленно она передвигается, БТР и БМП еще более уязвимы, чем танки, и на улицах города тоже не жильцы. Не хочется, а придется атаковать танками. Посылайте вперед не всю массу своей бронетехники,



Оператор чудом успел откатиться на обочину.

а отдельные машины. Конечно, скорее всего, они будут подбиты, но зато вы выявите основные очаги сопротивления. Прощупав вражескую оборону или, вернее, проведя разведку боем, вам не составит большого труда направить основной удар на тот участок, где оборона противника слабее всего — скорее всего, вам придется тащиться в обход к призовым клеткам, но, что поделаешь, если более короткие пути чреваты неоправданными потерями.

Оборона

Обороняться в городе — занятие не слишком сложное. Если вы играете в режиме долговременной кампании или битвы и у вас есть возможность закупать войска, не обращайте внимания на танки — в большом количестве они вам не понадобятся. Конечно, их можно использовать как огневые точки — но они представляют собой слишком удобную мишень.

Основной упор делайте на пехоту, вооруженную противотанковыми и зенитными ракетами (советские ПТУРС и "Стрела", американские **TOW**, **Dragon** и **Stinger**) — стоят они дешево и закупать их можно в очень больших количествах. Размещайте их на крышах зданий вдоль основных улиц и в окрестностях призовых клеток (но ни в коем случае не на самих клетках — они наверняка подвергнутся артобстрелу).

Позаботьтесь и о самоходных зенитных комплексах, но размещайте их не на переднем крае — там их в первую очередь уничтожат вражеские танки, а в глубине городских кварталов, на перекрестках и площадях. Как только они обстреляли самолет или вертолет противника — сразу меняйте позиции, на это место скорее всего обрушится вражеский огонь.

Огонь артиллерии лучше всего сосредоточить на улицах и площадях на вражеской стороне — т. е. по наиболее вероятным местам сосредоточения и продвижения вражеской техники и живой силы.

Если в городе есть и река, и мосты, приложите максимум усилий для того, чтобы мосты были разрушены. Если мосты разрушить не удалось (а сделать это достаточно сложно — мост во-первых, прочное сооружение, а во-вторых, в него еще нужно попасть), то постарайтесь подбить вражеский танк на середине моста, сдвинуть подбитый танк, закупоривший мост, в игре практически невозможно.

И, конечно же не забудьте заминировать улицы, по которым будут продвигаться захватчики.

Десант с моря

Морские десантные операции в реальной жизни немыслимы без предварительной артподготовки — десантные катера представляют собой слишком удобную мишень, пехота, высадившаяся с катера или баржи и не успевшая рассредоточится — мишень еще более удобная, и танки, только что высадившиеся на берег, также не менее удобная мишень. Как правило атакующие стремятся в первую очередь тщательно перепахать каждый квадратный метр берега и лишь потом высаживать десант. Так что если вы не позаботились о плотном заградительном огне, ваши солдаты будут нести потери, еще не вступив в бой.

Закупая войска, внимательно посмотрите, не предлагают ли вам помощь орудий главного калибра линкоров (**Battleship**) — лучшей огневой поддержки придумать невозможно. Ведь калибры корабельных орудий достигают порой 300 и более миллиметров, а снаряды весят по несколько центнеров. Представляете себе — сотни килограмм взрывчатки и стали — и это только один-единственный снаряд! А снарядов на большом военном корабле очень много.

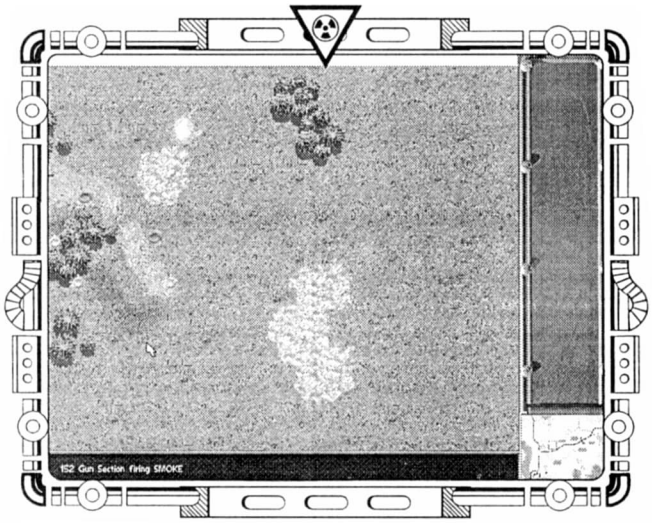
Линкоры в игре остаются где-то за пределами игрового поля (стрелять они могут с дистанции в десяток и более километров), так что не ищите эти стальные громады среди своих боевых единиц — вы их не видите, но они есть, и они помогут вам в трудную минуту.

Расставляя войска, не забудьте заранее дать приказ корабельной артиллерии (**Preplan Bomabardment Mission**) — в качестве мишеней выбирайте господствующие над берегом возвышенности, и участки берега, прилегающие к местам, удобным для высадки — на возвышенностях наверняка расположена артиллерия, а на берегу расположены позиции пехоты.

Даже если ураганный огонь и не уничтожит вражеских пулеметчиков, базучников, ракетометчиков и артиллеристов, то почти наверняка заставит их отступить — такой огненный шквал, как правило, оказывает сильное деморализующее воздействие. Идеальным сочетанием является, конечно же, огонь корабельных орудий и бомбардировка с воздуха — так что если среди предлагаемых видов огневой поддержки есть еще и strike element — тактическая авиация, обязательно покупайте. Цели для авиации выбирайте те же, что и для корабельных орудий — ваши бомбардировщики и штурмовики смогут засечь как минимум противовоздушную оборону противника, и на следующих ходах вы сможете корректировать огонь уже в соответствии с данными о местонахождении противника.

Но и приближающиеся к берегу десантные суда также должны быть чем-то прикрыты — военными кораблями, пусть не такими мощными, как линкоры, но способными поражать прибрежные огневые точки. Идеально для этой роли подходят мониторы (**Monitor**) — грубо выражаясь, очень большие катера, вооруженные крупнокалиберными пулеметами, автоматическими зенитными пушками и орудиями калибра от 75 до 150 мм. Пока вы не приблизились к берегу мониторы располагайте впереди десантных судов — пусть они отвлекают вражеский огонь на себя, а во время высадки десанта они должны находиться неподалеку от берега — прицельный огонь с монитора заставит замолчать вражеские пулеметы и противотанковые средства. Монитор — судно достаточно дорогое, и если у вас не так много денег, можете обойтись и катерами (**Gun Boat**), но их огневая мощь оставляет желать лучшего.

Как только ваш десант углубится во вражеский берег? катера и мониторы станут совершенно бесполезны, но при высадке десанта их помощь неоценима.



Выжженная земля.

Самый ответственный момент — это непосредственно высадка десанта. Все дело в том, что просто доплыть до берега еще не достаточно — далеко не на всякий берег согласятся высадиться ваши доблестные танкисты и морские пехотинцы. Они не станут высаживаться в болото, песок их тоже почему-то не привлекает. Для высадки десанта подходят участки берега, представляющие собой узкую полоску песка, за которой следует обычная зеленая трава, но и такие участки, по каким-то непонятым причинам, могут не приглянуться десантникам — вы разгрузили десантное судно на одной клетке поля, а на соседней (именно соседней необязательно) клетке, в точности такой же, вы это сделать не можете, и подходящие места приходится искать методом тыка.

Высадившиеся на берег войска могут пойти в бой только со следующего хода — на том ходу, на котором они высадились, они не могут ни двигаться, ни стрелять, и поэтому они крайне уязвимы.

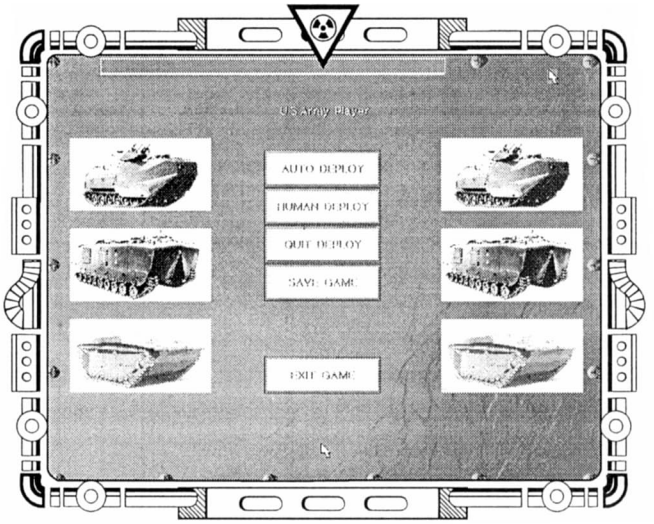
Но есть боевые единицы, которые не теряют хода при высадке на берег — это плавающие танки (американские **Buffalo**, советские танки, название которых начинается с аббревиатуры ПТ — "Плавающий Танк", в перечне закупаемого оружия их легко узнать по фотографиям, изображающим их плывущими).

Эти машины могут сразу же вступить в бой и перемещаться по берегу. Плавающие танки — это как привило легкие слабобронированные машины, с орудиями калибра до 75 мм. При столкновении с сильной вражеской противотанковой **обороной или с танками противника они неизбежно** будут уничтожены, так что закупать одни лишь эти машины будет очень опрометчивым шагом, но они могут отвлечь на себя внимание противника, пока вы высаживаете на **б**ерег основные танковые силы.

Идеальным десантным средством являются корабли на воздушной подушке — во-первых, они неплохо вооружены и защищены, во-вторых, они могут высаживать десант где угодно — ведь они могут выбираться на берег (правда не слишком глубоко).

Вертолеты вещь также далеко не лишняя во время морского десанта — но десантные вертолеты лучше держите во второй линии, так они легко могут стать жертвой вражеской противовоздушной обороны.

Форсирование рек



Меню установки войск.

И в реальной жизни, и в этой игре форсирование рек — занятие крайне непростое. Все дело в том, что основная ударная сила — танки, увы не умеют плавать. А та техника, которая умеет плавать, не является основной ударной силой.

Как правило, подавляющее большинство легких танков и бронемашин имеет возможность переправляться через реки (во всяком случае, подавляющее большинство американской легкой техники), но эта техника крайне уязвима для огня противника.

Прежде чем форсировать реку, позаботьтесь об огневой подготовке — оборона противника в основном сосредоточена на берегу, и именно берег вам и нужно тщательно перепахать огнем своей артиллерии — концентрируйте огонь на прибрежных холмах, там почти наверняка расположены огневые точки противника. Выбирая направление авиаударов, постарайтесь, чтобы ваши самолеты летели именно вдоль вражеского берега.

Оптимальной тактикой для форсирования рек в случае, если вы рассчитываете в основном на бронетехнику, будет размещение на берегу средних танков (не способных переплыть реку) — по мере подтягивания к берегу они будут вызвать на себя огонь противника и уничтожать окопанные вражеские бронемашины и огневые точки. Потери при этом неизбежны, но если вы позаботились об артподготовке и правильно угадали место сосредоточения противника, то его огонь будет не столь эффективен.

Если у вас есть боевые или десантные вертолеты, также смело посылайте их вперед. Как только у ваших танков кончатся отпущенные на ход снаряды, задействуйте свою артиллерию (см. Использование артиллерии во время хода). Постарайтесь нанести противнику максимальный урон, прежде чем отправлять кого-то на тот берег.

Как только ваши танки закончили стрельбу, поменяйте позиции — на то место, где они стояли, почти наверняка обрушится огонь вражеской артиллерии.

И только когда вражеский берег превратился в подобие лунного ландшафта и весь окутан дымом от подбитых вражеских машин, можете отправлять в атаку плавающую технику. К тому же начинать подобную атаку нужно лишь в том случае, когда боекомплект у ваших основных танков полон — даже если вы уверены, что в том пекле, которое вы устроили на том берегу, никто не мог уцелеть, вы почти наверняка заблуждаетесь — стоит вашим легким танкам и бронемашинам выплыть на середину реки, и вы с удивлением обнаружите не замеченные ранее огневые точки. Этих недобитых врагов также надлежит уничтожать вашим основным танкам на берегу —

не перекладывайте эту задачу на легкую технику. Метко стрелять с воды фактически невозможно — а на промах враг почти всегда отвечает более результативным огнем.

Танки в ходе форсирования реки должны играть роль огневого прикрытия.

Как только вы преодолели первый прибрежный рубеж обороны, сосредоточьте все усилия исключительно на занятии и удержании призовых клеток. Не надо заниматься поисками вражеской артиллерии или стремиться уничтожить все войска противника поголовно — займете призовые клетки, и враг сам появится, в надежде выбить вас оттуда.

СТРАТЕГИИ:
ВСЕ ОСТАЛЬНОЕ

Бросьте кости на грязный стол,
Залитый дешевым вином.
Повезет мне в этой игре -
Повезет и во всем остальном.

Пусть осталась одна монета,
Но вином еще полон кувшин.
Это зелье наверно растопит
Лед великих горных вершин.

Ничего я еще отыграюсь.
Не забудусь беспамятным сном.
Повезет мне в этой игре -
Повезет и во всем остальном.

Ведь я знал что такое удача.
Посмотри, ведь пока я живой.
Но я видел горящие башни
В небесах, над моей головой.

И как падали те, кто был рядом,
И как Солнце мерцало сквозь дым.
Знай, браток, что такое удача -
Возвращаться из ада живым.

Олег Вервольф

Человечество уже привыкло, притерпелось к войнам. Разумеется, никто не хочет, что бы на его дом обрушился с небес неуправляемый реактивный снаряд, мало найдется желающих окончить свой земной путь в огненном напалмомовом вихре, никто не мечтает быть намотанным на гусеницы танка. Разумеется, все обеими руками за мир во всем мире, запрещение противопехотных мин, ликвидацию ядерного оружия и все такое прочее. Но включая телевизор в момент, когда там идет выпуск новостей, никто не удивляется, увидев на экране вздымающие пыль танковые колонны, заходящие на цель боевые вертолеты, пылающие дома и груды обугленных руин. Войны были, есть и будут, чему тут удивляться-то? Да, настоящая война, даже если она идет где-то за тридевять земель от вашего дома, вещь неприятная, настоящая война, добравшаяся-таки до вашего дома, вещь, мягко выражаясь, совсем ужасная. А вот война в ином мире, совершенно не похожем на наш, это уже другое дело — это крайне интересно и крайне привлекательно.

Черный дракон расправляет крылья над остроконечными башнями замка, из разверстой клыкастой пасти устремляется вниз ослепительный поток огня, веером разлетаются обугленные обломки, и одна из башен надламывается, оседает вниз облаком каменного крошева...

Седобородый маг в просторном черном балахоне простирает руки над пылающей пентаграммой и нараспев читает совершенно непроизносимые слова, состоящие из одних лишь согласных или из одних лишь мягких и твердых знаков. На мгновение меркнут светильники, а затем

просторное помещение со сводчатым потолком заливает болезненный зеленоватый свет, навевающий тяжкие мысли о гниении и разложении, о бренности всего сущего. В центре пентаграммы медленно проявляется угольно-черная фигура крылатой твари с глазами, напоминающими окна горящего дома...

Кому из поклонников жанра фэнтези не знакомы подобные сцены? Далекие миры, где все проблемы решаются при помощи холодной безжалостной стали или непостижимых сил магии. Кто же откажется от заманчивой перспективы стать полководцем на просторах подобных миров и лично вести в бой эскадрильи драконов или десантно-штурмовые группы демонов? Вы правы — никто не откажется. Тем более, что существует весьма обширное семейство стратегических игр, посвященных именно кровопролитным войнам на просторах фэнтези-миров. Играм из этого почтенного семейства мы просто не могли не уделить места на страницах очередного выпуска нашей **СУПЕР**энциклопедии.

В одном из предыдущих выпусков мы рассказали вам о таком суперхите в жанре стратегии, как Heroes of Might & Magic 2. Увы, наш рассказ оказался далеко не исчерпан. Нет, в своем описании игры мы не упустили ни одной заслуживающей внимания мелочи. Но пока материал об этой замечательной игре писался, а затем верстался, выводился на пленки и шел в типографию, появилось и интересное дополнение к этой игре — Heroes of Might & Magic 2: Price of Loyality. Перед вами превосходный набор дополнительных сценариев и долговременных военных кампаний. И если вы прошли игру за обоих отпрысков почившего короля далекой фэнтезийной страны и заняли опустевший трон, знаете каждый кустик на каждой карте каждого сценария, и даже пресытились своими собственными творческими изысканиями — шедеврами, созданными при помощи редактора карт, то набор сценариев и кампаний — это именно то, что вам нужно. Конечно, это не Heroes 3, но на карте появились новые постройки, особенно сложные и забористые сценарии требуют нестандартных решений — так что наше описание окажется совсем не лишним.

С фэнтези очень близко пересекаются и другие жанры. Мистика, например. В фэнтези-произведениях не редкость и призраки усопших и всякого рода посланцы из глубин Преисподней, изредка встречаются и посланцы Небес. Вам, наверное, интересно разобраться в том, как устроены Ад и Рай? Да, и что происходит там, после смерти? Человечество давно интересует ответ на вопрос "Есть ли жизнь после смерти?", и это куда более интересный вопрос нежели, например, "Есть ли жизнь на Марсе?". С одной стороны, "есть ли жизнь после смерти, нет ли жизни после смерти — науке неизвестно", но с другой стороны, люди побывавшие в состоянии клинической смерти, упорно рассказывают о каких-то сверкающих тоннелях, воротах, голосах ангелов. Конечно, можно принять их слова на веру — ведь как-никак люди, пусть на несколько десятков секунд, все-таки побывали на том свете. Но представьте, что лично с вами приключилась такая неприятность, как клиническая смерть и вы абсолютно ничего не увидели за чертой небытия — вы же не будете говорить "ничего там нет, просто темно и все", скорее вы будете с жаром рассказывать о сверкающих тоннелях, воротах и голосах ангелов. Вообще-то каждый желающий в любой момент может устроить экспериментальную проверку и вполне однозначно узнать, что же там происходит после жизни, но, к сожалению, поделиться своим знанием с друзьями и знакомыми уже невозможно, смерть — процесс необратимый. Светлая мечта человечества о возвращении из мира мертвых, нашедшая свое воплощение, в таких замечательных фильмах как "Зловещие мертвецы", "Возвращение живых трупов", "Реаниматор" и т. п. так

и остается мечтой. Некоторое время назад своими представлениями о загробном мире поделилась с нами фирма LucasArts. На счету этого коллектива множество хитов в самых разнообразных жанрах. И вот теперь LucasArts обратилась к жанру управленческих игр. И надо сказать, что эксперимент оказался на редкость удачным. Перед вами самый удачный (и единственный) на данный момент симулятор загробного мира. Согласитесь, весьма неплохая идея — симуляторами городов, муравейников, телестудий, автомобильных концернов сегодня уже никого не удивишь. А вот симулятор Рая и Ада — это уже нечто свежее. Ваша задача — гарантировать грешникам адские мучения, а праведникам — райские наслаждения. Вам отводятся территории под обе конкурирующие организации, и вы должны вплотную заняться их экономическим развитием. Начать следует со строительства ворот — своеобразного контрольно-пропускного пункта на пути в загробный мир. Следует позаботиться о жилье для обслуживающего персонала — казармах для чертей и ангелов. Ну а потом уже можно приступать к строительству объектов, предназначенных для обеспечения удовольствий или, наоборот, мучений. Ваше начальство выделяет вам немалые средства, которые вы должны вкладывать в экономическое развитие. Если вы не справляетесь со своими обязанностями, размер дотаций существенно уменьшается. Ну, а если вы не просто не не справляетесь со своими обязанностями, а устроили в таких почтенных организациях как Рай и Ад настоящий бардак, то ждите глобальных неприятностей — например такой досадной проблемы как Конец Света. Конец Света от LucasArts способен произвести впечатление на кого угодно — под забойную рок-н-ролльную музыку просторы Ада и Рая заливают потоки раскаленной багровой лавы и, оседлав огненные гребни сверкающих волн, на досках для серфинга мчатся, сметая все на своем пути, Всадники Апокалипсиса. Вы можете вмешиваться и в земные дела, например, наставлять потенциальных праведников на путь добродетели, а грешников на путь порока. А если потенциальные праведники и грешники не слишком охотно мрут, и ваши производственные мощности простаивают, то отчего не устроить на земле какое-нибудь веселое мероприятие, типа всемирного потопа? Заманчиво, не правда ли? Было бы интересно увидеть игры, посвященные не только христианскому загробному миру, но и посмертным обиталищам других религий. Представьте себе, например, симулятор скандинавской Валгаллы, где вам пришлось бы заботиться о достаточном количестве выпивки для богов и героев, а также об оперативной доставке в покои Одина воинов, павших на поле брани! Будем надеяться, что Afterlife открывает новую страницу в истории экономических симуляторов.

Dark Legions — игра, выпущенная фирмой SSI в давно уже миновавшем 1994 году и по сей день представляет интерес для тех, кого увлекают войны в далеких фэнтези-мирах.

Мир, истерзанный вечной, непрерывной войной, войной в которой нет перемирия. Никто не помнит из-за чего она началась, никто не может представить себе, что такое мир, война стала образом жизни, из средства достижения цели она сама превратилась в цель — война ради войны.

На бескрайних равнинах сходятся в жаркой схватке безумные демоны и элементали, бесстрашные варвары и злобные гоблины, читают нараспев боевые заклинания седобородые маги. Таков безрадостный и, вместе с тем, завораживающий мир этой замечательной игры.

В момент выхода эта игра производила сильное впечатление своим графическим оформлением — великолепно прорисованный игровой мир и персонажи. От звукового оформления про-

сто брала оторопь. Ныне, конечно, графическими изысками никого не удивишь (да и VGA-графика давно вышла из моды), но в общем и целом смотрится и звучит очень неплохо даже по нынешним меркам.

Ну а по игровому интересу эта игра может намного обойти и свежие хиты жанра — перед вами уникальный сплав стратегии и динамики. Ваша задача — сохранить в целости и сохранности магический артефакт — орб, и захватить аналогичный артефакт противника. На мрачном ландшафте (в игровом мире царит вечный полумрак, а растительность давно выжжена за века нескончаемых сражений) вы расставляете ваши войска (а также магические ловушки для войск противника) и управляете ими в по-шаговом режиме. Но стоит кому-нибудь из ваших воинов столкнуться лицом к лицу с противником (оказаться на одной клетке игрового поля) — и начинается аркадный поединок, в котором победа зависит от скорости реакции и от умения грамотно использовать свойства боевой единицы.

Набор войск в игре не столь обширен, но каждый воин обладает своими способностями — огненные элементали умеют взрываться, поражая соседние клетки, водяные — свободно перемещаются по воде, иллюзионистки могут создать иллюзию бойца, воры способны вовремя засечь ловушки, летучие мыши-вампиры превращают побежденных воинов противника в зомби, которыми вы сможете управлять, демоны обладают невероятной физической силой, волшебники, способны замораживать врага на несколько ходов, оборотни могут превратиться в любого другого персонажа. Полный перечень был бы очень длинным — перед вами открывается широчайший простор для выбора различных тактических решений.

Кроме того, вы можете приобрести себе и ловушки для воинов противника — есть например такая ловушка, которая перемещает врага в другую вселенную, где он немедленно становится добычей монстров-аборигенов. А есть например ловушка безумия — угодившего в нее бедолагу атакуют мрачные видения и слуховые галлюцинации, отчего он моментально сходит с ума и несколько ходов просто беспорядочно мечется по полю, но потом расстроенная психика снова приходит в норму, и жертва коварной ловушки снова становится полноценной боевой единицей. Есть ловушки окаменения, огненные ловушки и ловушки-телепорты. Согласитесь, такие вот милые штуковины куда интересней и куда эффективней банальных минных полей нашего с вами мира.

В эту игру интересно играть и с компьютером, не говоря уж о жарких поединках с живыми соперниками. Одним словом, перед вами золотая классика жанра —игра, которая не устареет никогда.

Наверное мало найдется среди наших читателей тех, кто ни разу не лежал в больнице. И вряд ли у подавляющего большинства бывших пациентов в памяти возникнут приятные воспоминания о пребывании в больничных стенах (не говоря уж о более конкретных стенах операционных, перевязочных и т. п.). Навязчивые мысли перед операцией: "А проснусь ли я после наркоза?", "А нужна ли мне вообще эта операция?", "А вдруг они мне нагло лгут и завтра меня уже не станет?".

Яркий ослепительный свет ламп, склонившиеся над вами лица, закрытые марлевыми повязками, неприятное позвякивание металлических инструментов, таких острых и таких холодных, на ум невольно приходят рассказы об эсэсовских докторах из концлагерей, сладковатый запах наркоза (если вам повезло и дело не ограничилось одним новокаином), стремительное погру-

жение в сон, кто знает, может быть сон вечный... М-да, об этом лучше не вспоминать, вернее стоит вспомнить и что-нибудь начинает болеть.

Но зато если у вас ничего не болит, можно вдоволь посмеяться над анекдотами на медицинскую тематику — "Доктор сказал в морг, значит в морг", "Я? Пьян? Да ты еще нейрохирурга не видел!". Медики народ своеобразный, и чувство юмора у них под стать профессии — а что еще остается делать, если каждый день приходится например копаться в распотрошенных внутренностях? Без чувства юмора тут и свихнуться недолго.

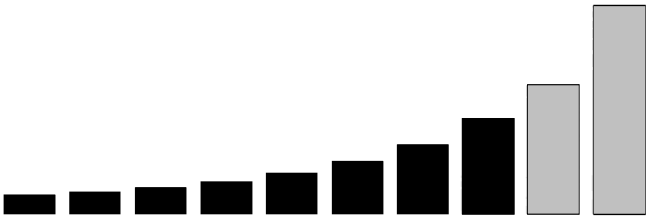
Разумеется, медицинская тематика не могла не проникнуть и в компьютерные игры. К сожалению подобных игр не так уж и много — можно вспомнить, например, очень старую, слегка мрачноватую игру с красноречивым названием Life & Death 1,2 (Жизнь и Смерть), в которой вам предстояло проводить хирургические операции методом научного тыка или вернее тычка острым как бритва скальпелем по ничем не защищенной плоти. Был и убийственно серьезный Simhealth — один из многочисленных экономических симуляторов фирмы Maxis. А больше, пожалуй, ничего с ходу и не вспоминается.

Но вот осенью минувшего года к больнично-медицинской тематике решила обратится компания Bullfrog. Пожалуй этот коллектив не нуждается ни в каких дополнительных рекомендациях — эта компания создает одни лишь хиты и шедевры, причем в самых различных жанрах. На сей раз они обратились к жанру экономических имитаторов. Опыт в этом жанре у Bullfrog немалый — почти каждая игра этой команды содержит в себе элементы управления и экономики. Здесь уместно напомнить о том, что некогда они создали весьма любопытную игру Theme Park, в которой вам буквально из ничего, с нуля, предстояло создать парк развлечений. Ну а в Theme Hospital перед вами стоит задача — создать образцово-показательную больницу. Игру отличает не только тщательно продуманная и взвешенная концепция, но и своеобразный черно-медицинский юмор. Уже заставочный ролик настраивает вас на соответствующий лад — доктор с бензопилой, согласитесь — это сильный образ.

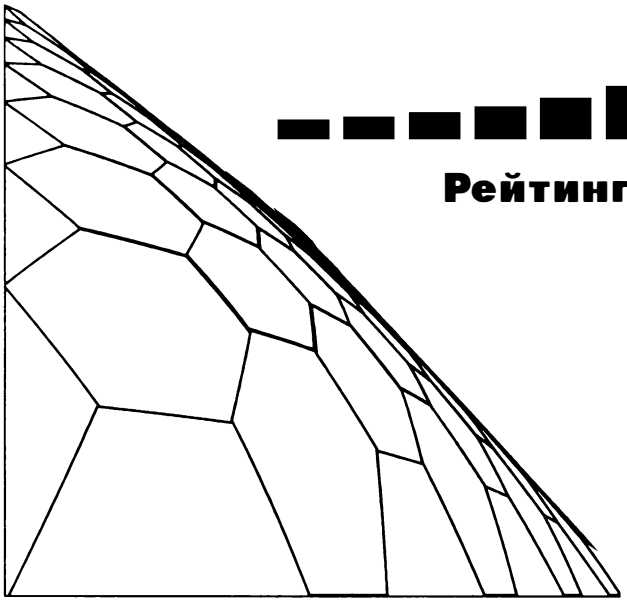
Да, как вы относитесь к тому, чтобы стать директором больницы, более того — образцово-показательной больницы? Думаете это так просто? Как бы не так — нужно выбивать фонды, закупать оборудование, нанимать персонал, нанимать врачей, которые лечат, а не калечат. Вас постоянно донимают визиты высокопоставленных лиц, приезжающих с инспекциями — им интересно на что вы тратите казенные деньги, а вдруг на строительство личной виллы или содержание десятка-другого любовниц? Да и сами болезни которые вам придется лечить вы не найдете ни в одном медицинском справочнике — ладно бы какой-нибудь банальный рак или СПИД, нет, вам придется бороться с носоволосением, внезапной невидимостью, раздуванием головы и разбитым сердцем. Создатели игры напридумывали множество своеобразных болезней и не менее своеобразных методов их лечения.

Если перефразировать известную поговорку то плох тот санитар, который не мечтает стать главврачом. Стоит вам поиграть в эту игру и вы смело можете занять место руководителя Военно-Медицинской Академии или Института имени Склифасовского.

Afterlife



Рейтинг 8/10



LucasArts

БАЗОВЫЕ ДАННЫЕ

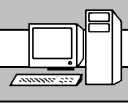
Варианты названия **Afterlife**

Варианты перевода **Жизнь после смерти**

Сокращения и прозвища
Год выпуска **1996**
Производитель **LucasArts**
Издатель **LucasArts**

Продолжения
нет
Предшественники
нет

Редакторы уровней
нет
Дополнительные уровни
нет



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

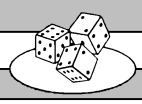
Операционная система **DOS-программа, адаптированная для Windows 95**
Объем **1CD 150 Мб RIP 81,5 Мб ZIP**
Особые требования **Нет**
Графика **HiRes**
Видеоролики **рисованные, заставка и немного по ходу**
Оперативный 3D синтез **нет**

Управление
☑ *Клавиатура* ☐ *Джойстик*
☑ *Мышь* ☐ *Спец. Джойстик*
☐ *Геймпад* ☐ *Шлем*

Рекомендовано: мышь

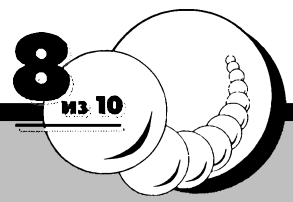
Коллективная игра
1 игрок
☐ *По очереди*
☐ *Деление экрана*
☐ *Кабель*
☐ *Модем*
☐ *Лок. сеть*
☐ *Интернет*
☐ *По почте*

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС



Играть одному
Впервые **слегка сложновато**
Играть снова и снова **все любопытнее и любопытнее**
Играть с напарниками
Сотрудничество **нет**
Соперничество **нет**
Команда против команды **нет**
Играть много и постоянно **нет**

Комментарий **игра сложная, требует терпения и учета множества факторов.**

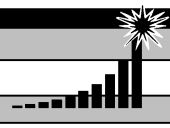


ЗА И ПРОТИВ

Концепция очень нетривиальная, есть множество вариантов игры.
Отличный юмор.
Безукоризненная реализация.

У многих складывается мнение об излишней сложности игры.
Слишком искуственная концепция и игровая механика.

Играть интересно, но времени потратите уйму.
Весьма оригинальная игра.



РЕЙТИНГ

Суть игры	*строительство и управление Раем и Адом*
Мир игры	*замкнутая система Планета+Рай+Ад изображено достаточно схематично*
Тип игры	*очень сложная управленческая игра с множеством параметров*
Атмосфера игры	*слишком условная, но веселая*
Заставка	
тип	*рисованная*
содержание	*на тему игры, но ничего особенного*
Графика	
основная игровая	*эффективно и быстро, однако невыразительно*
оперативный 3D синтез	*нет*
видеоролики	*кроме заставки почти не встречаются*
Звук	
атмосфера	*создается в достаточной степени*
музыка	*достаточно занудно*
шумы, эффекты, голоса	*неплохо, хорошие диалоги*
Новизна, креативность, свежие идеи	
на сегодня	*исключительно оригинально*
на момент появления	*—— // ——*
если не брать в расчет игры той же серии	*не таких*
Сюжет	
игровой мир	*достаточно интересен*
предыстория	*почти отсуствует*
вживаемость в процесс	*невелика*
набор вооружений	*нет такого*
общее впечатление	*слегка условно*
Управление	
клавиатура	*используется нечасто*
мышь	*удобно*
джойстик	*не нужен*
экранный интерфейс	*очень хорошо*
Концепция и игровая механика	*очень условно, но четко и сбалансированно*
Интеллект компьютерных противников	*нет таких*
Жестокость	*только в циничных текстах*

Вашему вниманию представлена великолепно сделанная сложнейшая экономическая стратегия. В отличие от многих других игр этого класса, здесь невозможно найти ту линию поведения, которая позволит вам богатеть, не вмешиваясь в ход событий. Afterlife будет держать вас в напряжении с первой и до последней минуты игры. Имейте в виду, что даже при самом благополучном положении дел вы не застрахованы от скорого Апокалипсиса (Силы-Которые-Есть наказывают вас за некачественное управление) или Рагнарека (вырвавшиеся на свободу демоны разрушают постороенные Рай и Ад, после чего игра заканчивается).

Есть ли жизнь после смерти, нет ли жизни после смерти - науке не известно.

Вам предлагается испытать себя в роли Демиурга одной из планет. В вашем подчинении Рай, Ад и сама планета. Естественно, и в Раю, и в Аду все стоит денег. Изначально у вас имеется некоторая сумма (зависящая от сложности игры и выбранного сценария), опираясь на которую и нужно сделать первые шаги к всеобщему благополучию.

Итак, на "подшефной" планете умирает существо. В зависимости от образа жизни и своей веры его душа попадает или в Рай или в Ад. Там она должен получить "по заслугам". Если душа попала в Рай, то она должна получить вознаграждение за праведную жизнь. Соответственно, в Аду она должна быть наказана. Это происходит в зонах Вознаграждений или Наказаний. Их по семь, соответственно количеству смертных грехов и их противоположностей. За каждую принятую душу вы получаете ее стоимость. Однако, если душа не нашла соответствующую ей зону, она становится Потерянной душой и слоняется по Раю (или по Аду) в поисках пристанища, ежегодно принося вам убыток, равный ее стоимости. Потерянные души — вот что может вас погубить! Поэтому не относитесь к ним легкомысленно. В конце концов, если не будет денег на оплату расходов или возрастет безработица среди ангелов и демонов, то вы получите конец света . Но не будем о грустном. Далее, у души есть три варианта существования, один из которых она выбирает независимо от вашей воли — стать ангелом или демоном, стать постоянным обитателем в зоне Вознаграждения или Наказания, быть реинкарнированной на планету.

Ангелы и демоны — это ваши рабочие силы. Именно они трудятся во всех зонах и обслуживают все построенные вами объекты (ворота, карма-станции, порты и т. д.). Правда, их надо еще обучить в специальных учебных заведениях. Площадь Рая и Ада ограничена, а новые души постоянно прибывают (ведь население планеты растет). И надо управлять этим так, чтобы строились все более и более вместительные структуры в зонах Наказаний и Вознаграждений. Плюс к этому, периодически происходят "плохие вещи" (это сродни стихийным бедствиям), которые очень сильно мешают плавному развитию и приводят к убыткам и уничтожению струк-

тур. Но у вас есть два помощника **Jasper Wormsworth** (Джаспер) в Аду и **Aria GoodHalo** (Ария) в Раю. Они всегда подскажут, на что надо обратить внимание в первую очередь и где у вас слабые места. Также можно влиять на умонастроение планеты, уменьшая таким образом поток праведников и увеличивая поток грешников (или наоборот), поднимая уровень технологии и меняя вероисповедание населения.

Игра рассчитана на одного человека. Управление ведется при помощи мыши и клавиатуры. И если без клавиатуры вполне можно обойтись, то без мыши играть не получится.

Если навести указатель мыши на какую-либо экранную кнопку и нажать ПРАВУЮ кнопку мыши, то вы получите справочную информацию по выбранному объекту. Также используйте правую кнопку для отмены совершаемого действия. Например, когда вы уже отметили один из углов зоны Вознаграждения (Наказания) и вдруг передумали ставить ее в этом месте.

Игровой экран и управление

Основное меню

Состоит из пяти пунктов:

Start a New Game (начать новую игру)

Выбрав этот пункт, вы начинаете строительство нового мира "с нуля". Мизерное население планеты и абсолютно пустые Рай и Ад — вот что вас ждет. Если вы новичок, то не стоит пытаться начать с чего-либо другого (имеется в виду другой сценарий). Далее вам будет предложено выбрать сложность предстоящей игры (изначальная сумма денег и частота, с которой происходят "плохие вещи") из трех вариантов — **Easy** (легкая), **Medium** (средняя), **Hard** (тяжелая). И вперед! Выражение "И да поможет вам Бог!" здесь не уместно — ведь вы сами Бог создаваемого мира.

Load a Game (загрузить игру)

Загрузить с диска незаконченную игру и продолжить ее.

Load a Scenario (загрузить сценарий)

Загрузить с диска сценарий игры. Имеется четыре мира, оставленные предыдущими правителями:

Dusk of the Demiurges
Dante's Divine Sitcom
Splitsville
2 Evil 2 Live

И надо продолжить развитие какого-нибудь из них. Это значительно сложнее, чем построить Рай и Ад с самого начала.

Replay Cheesy Intro (повторить представление)
Заново прокрутить заставку к игре.

Quit Afterlife (покинуть Afterlife)
Выйти из игры.

Игровое меню
Состоит из четырех подменю: **File**, **Global**, **Window**, **Tutorial**, переход в которые осуществляется либо щелчком левой кнопки мыши по соответствующей надписи, либо нажатием клавиши [Alt].

Подменю File
Save game — сохранить игру на диске. Нажатие клавиши [F5] позволяет сделать это прямо из игры.

Load game — загрузить игру с диска. Нажатие клавиши [F2] позволяет сделать это прямо из игры. Действие полностью аналогично пункту **Load Game** основного меню.

Load Scenario — загрузить новый сценарий. Горячая клавиша — [F3]. Действие полностью аналогично пункту **Load Scenario** основного меню.

Delete game — удалить с диска записанную игру.

New game — начать новую игру. Горячая клавиша — [F10]. Действие полностью аналогично пункту **Start New Game** основного меню.

Afterlife v1.1 — титры с именами создателей игры.

Exit game — выйти из игры, горячая клавиша — [F8].

Подменю Global
Audio setting – настройка звука. В окне звуковых настроек мы можем регулировать громкость как всего вместе (музыки, речи и звуковых эффектов), так и каждого параметра в отдельности.

Master Volume – общая громкость.
Music Volume – громкость музыки.
Voice Volume – громкость речи.
Sound FX Volume – громкость звуковых эффектов.

Щелчок левой кнопкой мыши по стрелке **'>'** приводит к увеличению соответствующего параметра, по стрелке **'<'** — к его уменьшению. Чтобы полностью отключить (включить) какой-либо вид звука (или все сразу), надо щелкнуть левой кнопкой мыши по квадратику слева от шкалы громкости.

Tempo – скорость течения условного времени игры. Возможны четыре варианта:

Demonically Fast (Демонически Быстро) – быстро.
Hounds of Hell (Гончие Псы Ада) – средне.
Mortal Plodding (Бредущий Смертный) – медленно.

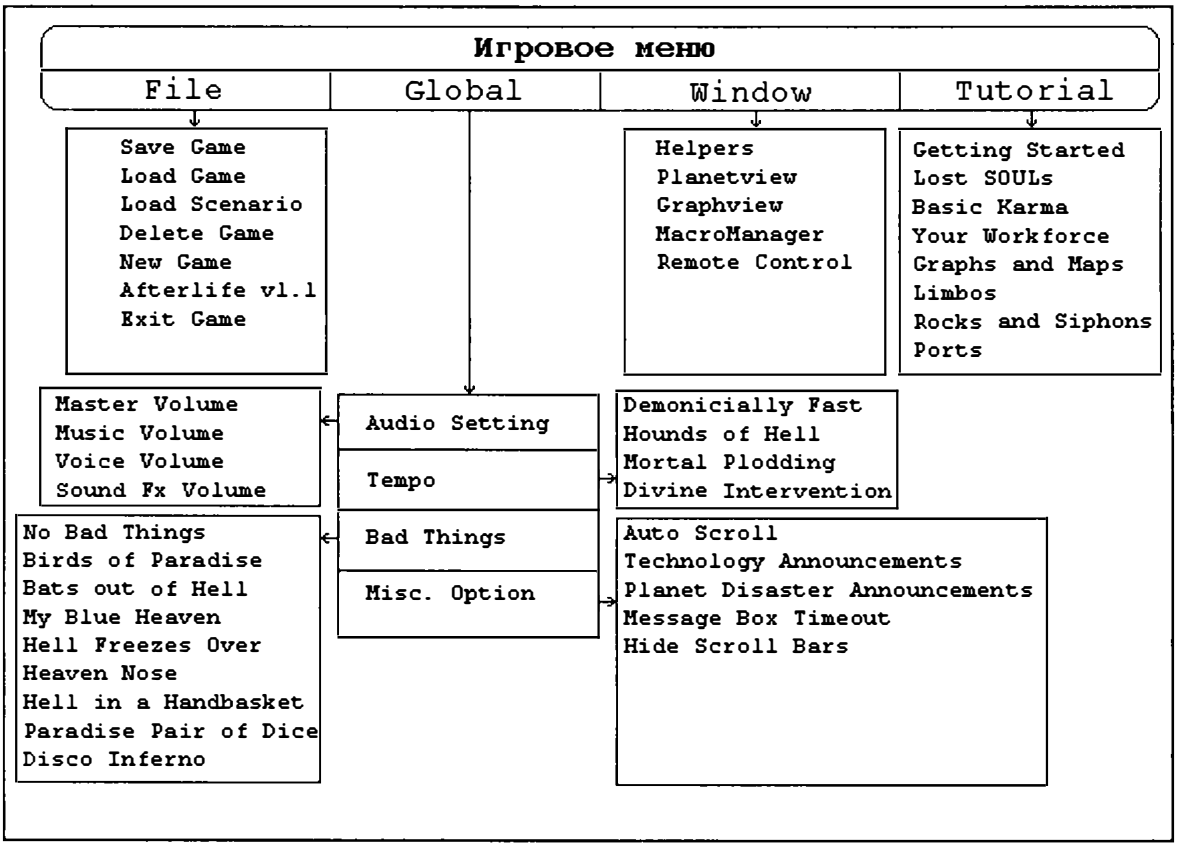


Схема игрового меню.

Divine Intervention (Божественное Вмешательство) – остановить время.

Bad Things – управление "плохими вещами".

No Bad Things — Выключить (включить) "плохие вещи". Выбор этого пункта приведет к уменьшению на 50% стоимости душ. Соответственно, включение "плохих вещей" удваивает цену душ. Без проблем, возникающих из-за "плохих вещей", играть значительно легче, но хватит ли денег? Этот вопрос очень актуален, особенно в начале игры.

Birds of Paradise — Птицы Рая. Несколько птичек кружат над Раем, периодически облегчаясь. Их кал, попадая на построенные структуры, значительно ухудшает их работу. Со временем он, конечно, исчезнет, но до тех пор "обгаженные" структуры прекращают свое развитие.

Bats out of Hell — Летучие Мыши из Ада. Это бедствие полностью аналогично предыдущему, с той лишь разницей, что все происходит в Аду, а "главными героями" вместо птичек становятся летучие мыши.

My Blue Heaven – Затонувший Рай. Над Раем собираются тучи, и обильные осадки приводят к тому, что часть Рая оказывается на какое-то время под водой. В результате некоторые структуры и объекты на время выбывают из игры. Души не могут попасть в затопленные структуры, не функционируют оказавшиеся под водой ворота, станции, порты и т. д. Как следствие этого, образуется большое количество потерянных душ, с которыми надо что-то делать, а иначе у вас пойдут значительные убытки.

Hell Freezes Over – Замерзший Ад. Часть Ада покрывается толстой коркой льда. Возникающие при этом проблемы точно такие же, как и при затоплении Рая.

Heaven Nose – Райский Нос. Над Адом возникает гигантский нос, "вынюхивающий" объекты и структуры и переносящий их в Рай. Все бы ничего, но только он берет их в самых неподходящих местах. Да и переносит не лучшим образом — 90% потом приходится уничтожать. Результат все тот же — потерянные души и убытки.

Hell in a Handbasket – Ад в Корзинке. Полностью аналогично Heaven Nose, только местом беспорядков становится Рай, а вместо носа летает корзинка.

Paradise Pair of Dice – Райские Кубики Смерти. Над Раем возникает рука, кидающая игральные кости. Там, где они ударяются о землю, уничтожаются любые постройки.

Disco Inferno – Дискоад. В Аду появляется очкастый демон, отплясывающий на передвигающейся площадке, которая уничтожает все на своем пути. После его ухода вы с ужасом можете обнаружить, что взорвана треть Ада.

Misc. Option — различные опции управления игрой.

Auto Scroll – включить/выключить автоматический сдвиг карты в случае, если указатель мыши передвинут за ее пределы.

Technology Announcements – сообщать/не сообщать о технологических достижениях населения планеты. Например: "Население планеты изобрело гончарное производство! Теперь, имея глиняную посуду, люди могут создавать запасы пищи на черный день, для защиты во времена кризисов, что позволило существенно расширить площадь обитания людей на планете. Они радовались, когда эта новость получила распространение. Этот научный прорыв дал немедленный и глубокий эффект, который будет чувствоваться в течение сотен лет. Что еще изобретет население вашей планеты?".

Planet Disaster Announcements – сообщать/не сообщать о планетных катаклизмах. Эта опция дает возможность предвидеть приход большого количества душ обитателей планеты, погибших в какой-нибудь войне или от стихийных бедствий.

Message Box Timeout – останавливать/не останавливать время в момент выдачи сообщений.

Hide Scroll Bars – скрыть/показать стандартные полосы управления сдвигом карты.

Подменю Window

Helpers — включить окно с помощниками.

Planetview — включить окно управления планетой.

Graphview — включить окно статистики.

Mapview — включить окно просмотра карт.

MacroManager — включить окно глобального управления развитием структур.

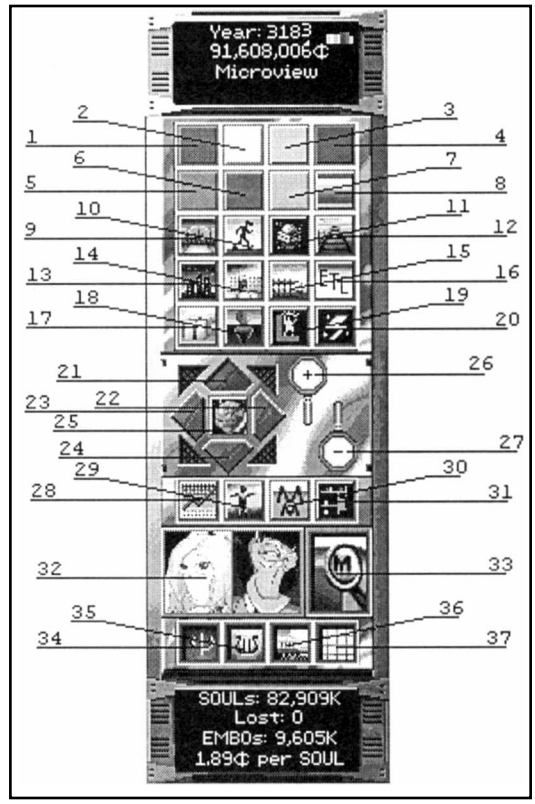
Remote Control — включить/выключить панель инструментов.

Более полное описание элементов **Graphview**, **Mapview**, **Planetview**, **MacroManager** и **Helpers** смотрите в главе "основные принципы игры", а **Remote Control** — в главе "панель инструментов (**Remote Control**)".

Любое окно после активации и использования может быть закрыто обратно, а может быть свернуто до состояния узкой полоски наверху экрана, и активировано затем простым кликом мышки.

Подменю Tutorial

Здесь вас обучат самому необходимому для игры, объяснят назначение важнейших объектов. На английском, долго и занудно.



Remote Control

Игровой экран

Большую часть экрана занимает квазиобъемная карта ваших владений: Рай (голубое поле), Ад (красное поле) и между ними планета. В случае, если вы увеличиваете масштаб изображения, в экран помещается только какая-то часть вышеперечисленного.

Верхняя строчка отведена под игровое меню. Слева находится панель инструментов. Если она там мешает, то ее можно передвинуть в любое место экрана или вообще погасить (**Window — Remote Control**). Справа и внизу располагаются **Scroll Bars** (стандартные полосы управления сдвигом карты), которые также можно убрать (**Global — Misc. Option — Hide Scroll Bars**).

В случае, если вы увеличили изображение, перемещение по карте можно осуществлять одним из следующих способов:

– используя **Scroll Bars**;

– перемещая указатель мыши за пределы карты при включенном **Auto Scroll** (**Global — Misc. Option — Auto Scroll**);

– с клавиатуры, используя стрелочки, а также PgUp для переключения на Рай и PgDn для переключения на Ад.

Нажатием кнопки A можно включить режим уменьшенных изображений структур, что менее красиво, но иногда более удобно для игры.

Панель инструментов

Над кнопками находится справочная информация, включающая в себя год (**Year**), текущий денежный счет, режим работы (**Microview**, **Nuke Structure** и т. д.), а иногда стоимость выбранных действий.

Ниже будет дана краткая раскладка клавиш управления на панели, а более подробно все функции освещаются ниже по тексту.

N кнопки	Изображение на кнопке	Горячая клавиша	Значение
1	Зеленая	"1"	Построить зону Зависти/Довольства
2	Желтая	"2"	Построить зону Скупости/Благотворительности
3	Оранжевая	"3"	Построить зону Чревоугодия/Умеренности
4	Коричневая	"4"	Построить зону Лени/Старания
5	Фиолетовая	"5"	Построить зону Похотливости/Целомудренности
6	Красная	"6"	Построить зону Ярости/Миролюбия
7	Голубая	"7"	Построить зону Гордости/Смирения
8	Радуга	"0"	Построить универсальную зону Грешности/Праведности
9	Ворота	"G"	Выбрать Ворота
10	Идущий человек	"R"	Провести Дорогу
11	Карма-Станция	"K"	Выбрать Карма-Станцию
12	Железная дорога	"T"	Провести Карма-Дорогу
13	Утопия	"C"	Выбрать Утопию/Дистопию
14	Школа	"N"	Выбрать Обучающий Центр
15	Причал	"B"	Выбрать Порт
16	Надпись ETC	"E"	Выбрать Сифон или Банк
17	Подарочная коробка	"S"	Специальные структуры — Подарки
18	Конус с шаром	"0"	Построить Зону Всеобщего Ужаса/Собор Любви
19	Оранжевый человечек	"L"	Выбрать Лимбо-Бар
20	Молния	"X"	Режим уничтожения структур
21	Стрелка вверх	-	Вид на загробный мир с севера
22	Стрелка вправо	-	Вид на загробный мир с востока
23	Стрелка влево	-	Вид на загробный мир с запада
24	Стрелка вниз	-	Вид на загробный мир с юга
25	Планета	"P"	Открыть окно управления планетой (**Planetview**)
26	Лупа с плюсом	"+"	Увеличить масштаб основного изображения
27	Лупа с минусом	"-"	Уменьшить масштаб основного изображения
28	График	"D"	Открыть окно просмотра графиков и диаграмм (**Graphview**)
29	Распятый человечек	"I"	Открыть окно наблюдения за душами (**Soulview**)
30	Две буквы "M"	"U"	Открыть окно управления типами структур (**MacroManager**)
31	Условная карта	"F"	Открыть окно просмотра карт (**Mapview**)
32	Ария и Джаспер	"H"	Открыть окно с помощниками
33	Лупа с буквой "M"	"M"	Перейти в режим Microview
34	Эмблема Ада	-	Сделать видимыми/невидимыми объемные изображения строений в Аду
35	Эмблема Рая	-	Сделать видимыми/невидимыми объемные изображения строений в Раю
36	Поезд	-	Сделать видимыми/невидимыми объемные изображения Карма-объектов между Раем и Адом
37	Сетка	-	Включить/выключить сетку

Под кнопками — население загробного мира (**SOULs**), сколько в данный момент Потерянных душ (**Lost**), население планеты (**EMBOs**), стоимость души (**... per SOUL**). Если какая-либо цифра возросла по сравнению с прошлым годом, то она пишется зеленым цветом, если уменьшилась — красным.

Основные принципы игры

С чего начать

Итак, цель вашей игры — построить плавно развивающиеся Рай и Ад. Для начала необходимо установить Ворота (**gate**) для того, чтобы души имели возможность пройти во внутреннюю область Рая (Ада). Для этого вы выбираете соответствую кнопку на панели инструментов, затем выбираете нужный тип сооружения в появившемся меню, и наконец располагаете его на игровом поле. Все остальные сооружени строятся подобным образом. Поначалу загрузка будет минимальна, поэтому нет смысла ставить дорогие ворота с большой пропускной способностью. К тому же это будет экономически невыгодно. Далее, если мы хотим, чтобы в Раю (Аду) что-то происходило, нужно построить зоны Вознаграждения (Наказания), где души получат по заслугам. Но еще до этого проведем дороги, по которым они будут перемещаться. Души могут ходить только по дорогам! И надо соединять ими все строящиеся структуры. Кроме того, именно по дорогам передается энергия, коей все сооружения должны быть обеспечены. Все дороги должны быть соединены в единую сеть. Причем, например, если дорога подходит к сооружению с одной стороны и с другой, то здание их вовсе не соединяет — ни души ни энергия не пройдет насквозь. В этом случае необходимо обогнуть здание дорогой. Когда с дорогами покончено, займемся строительством зон Вознаграждения (Наказания). Их семь основных (по количеству смертных грехов и их противоположностей) плюс одна универсальная, и они обозначены цветными кнопками в самом верху панели управления.

Цвет	Рай	Ад
Зеленый	**Contented** (Довольство)	**Envy** (Зависть)
Желтый	**Charity** (Благотворительность)	**Avarice** (Скупость, Алчность)
Оранжевый	**Temperance** (Умеренность)	**Glutthy** (Чревоугодие)
Коричневый	**Diligence** (Прилежание, Старание)	**Sloth** (Лень)
Фиолетовый	**Chastity** (Целомудренность)	**Lust** (Похотливость)
Красный	**Peaceful** (Миролюбие)	**Wrath** (Гнев, Ярость)
Голубой	**Humility** (Смирение)	**Pride** (Гордыня)

Универсальные зоны дешевы, но не имеют никакой перспективы развития. Они используются лишь как временные решения, либо вообще не используются.

Выбрав вид Вознаграждения (Наказания), найдите свободное место около дороги, нажмите левую кнопку мыши и протащите мышь, создавая зону желаемого размера. Потом отпустите кнопку мыши. Все очень просто! Проделайте эту операцию со всеми добродетелями и грехами, и вы получите мини-Рай и мини-Ад. Затем увеличьте темп игры, и вы увидите, как заполняются структурами построенные вами зоны. Имейте в виду — слишком удаленные от дороги участки зон не будут функционировать.

Имеется несколько тонкостей в расположении зон в Раю и Аду. К примеру, души в Раю любят общаться и ходить в гости друг к другу,zx и вы получаете дополнительные бонусы за соседство зон. Рекомендуется строить маленькие зоны 3x3 в непосредственной близости друг от друга.

В Аду, напротив, ваша цель — сделать существование душ как можно более скучным и утомительным. Здесь рекомендуется строить огромные зоны одного цвета, соединенные друг с другом длинными-длинными дорогами, чтоб душам было подальше и потруднее идти.

Точно так же, к примеру, длинные дороги являются прекрасным средством отучить души от желания реинкарнироваться — после долгой прогулки к далеким Карма-станциям они успешно забывают о своей причуде. Однако, имейте в виду, кроме прочего, что оплата поддержания дорог вплотную зависит от интенсивности движения по ним.

Еще один важный аспект — некоторые души проходят свои наказания в нескольких зонах, строго в порядке их следования на панели инструментов. Таким образом, в Раю, чтоб душам было поудобнее, есть смысл построить первую зону поближе к вратам, а в Аду, напротив — как можно дальше, чтоб обеспечить длительную прогулку.

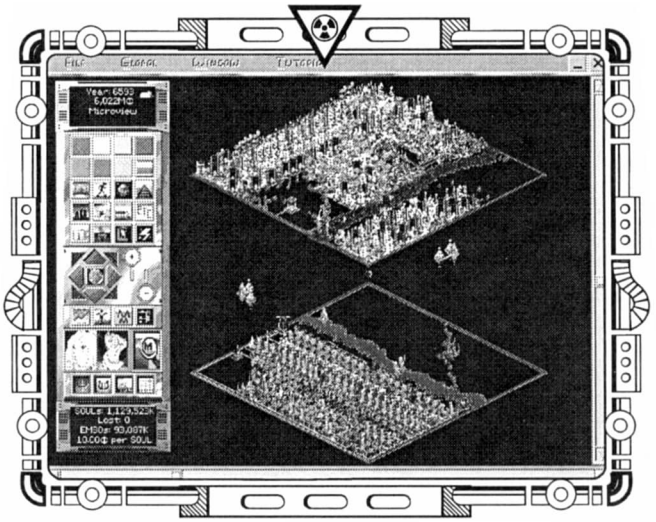
Пропавшие души

Если в Раю или в Аду появились цветные пики, увенчанные цветными шарами, значит вы оказались в неприятном положении — вы теряете души. Это один из ключевых моментов, напрямую связанный с вашим бюджетом. Потерянные души — это потерянные Пенни. Они ежегодно приносят вам убыток, равный их стоимости. Итак, что делать, если они все же появились... Во-первых, посмотрите на цвет шара на верхушке пики. Он соответствует цвету зоны Вознаграждения (Наказания), куда не могут попасть эти несчастные, блуждающие по дорогам Рая (Ада). Из-за чего это может быть? Или у вас переполнены соответствующие зоны, или оборваны дороги, и потерянные души просто не в состоянии добраться до необходимых им структур. В первом случае надо увеличить количество соответствующих зон, достроив новые. Во втором — соединить разорванные дороги. Все просто! Теперь увеличьте темп игры, и вы увидите, как потерянные души исчезнут. Однако иногда можно увидеть пики потерянных душ с миниатюрными Карма-Станциями на верхушках. В этом случае проверьте, соединены ли Карма-Станции с дорогами, на прерваны ли Карма-Дороги между Карма-Станциями и Карма-Порталами и, наконец, не переполнены ли сами Карма-Станции. Ведь во всех этих случаях души не могут реинкарнироваться на планету и вынуждены слоняться по Раю (Аду). Последний тип потерянных душ — с миниатюрными Воротами на верхушках пик. Если они появились, убедитесь в том, что у вас имеется достаточное количество нормально функционирующих ворот (может быть, мощность самих ворот достаточна, но перегружены дороги, связывающие их с остальными строениями) для управления увеличением населения.

Основная карма

Многие души, спустя какое-то время, выбирают для себя реинкарнацию в новое тело на планете. И крайне необходимо удовлетворить желание душ, нуждающихся в реинкарнации. К сожалению, есть только один способ, с помощью которого души могут реинкарнироваться обратно на планету — пройти через Карма-Портал, являющийся внепространственным объектом, плавающим между Раем и Адом. Как только душа входит в Карма-Портал, она незамедлительно переносится в свое новое тело, в свою новую жизнь. Карма-Поезда, управляемые с Карма-Станций, доставляют души в Карма-Портал. Как установить Карма-Станции? Выберите место

около дороги. Нажмите кнопку с изображением Карма-Станции на панели инструментов, выберите нужную вам по цене и пропускной способности Карма-Станцию и мышью установите ее на место. Но чтобы она начала функционировать, ее еще надо соединить с Карма-Порталом Карма-Дорогой. Нажмите на панели инструментов кнопку с изображением рельсов и проведите Карма-Дорогу от Карма-Станции к Карма-Порталу. Но почему Карма-Станция и Карма-Дорога выглядят не так, как должны? Не забывайте, что настоящие Карма-Портал, Карма-Станции и Карма-Дороги висят вне пространства, а мы работаем с якорями, удерживающими их между Раем и Адом. Посмотрите, что там творится, и вы увидите настоящие Карма-Портал, Карма-Станции и Карма-Дороги.



Ад и Рай ждут клиентов.

Ваши рабочие силы и Вайбсы

В Раю работают ангелы, в Аду — демоны. И пока у них нет жилищ, ваши рабочие силы маются без пристанища, на что уходят лишние деньги. Кроме того, с ростом структур в Аду и в Раю возникает необходимость более быстрого пополнения рядов работников. Для последней цели служат Обучающие Центры, которые нужно ставить обязательно у дороги и лучше в местах с большим движением. Иногда имеет смысл строить Обучающие Центры, что вам сейчас необходимо, и повышать им процент поступающих душ, что приводит к выборке более качественных кандидатов и соответственно получению более качественных работников. Изначально все ваши работники — нанятые на стороне, с показателями, равными 100%. Тренированные же у себя — варьируются от 50% до 150%, и они обходятся куда дешевле. Имеет смысл сохранять процент чужих сотрудников на уровне 10% — при падении этого параметра ниже наемники рискуют поднять бунт с потенциальным риском Рагнарека, когда идет цепная реакция, где безработные демоны разрушают строения в Раю, создавая больше безработных ангелов, которые в свою очередь безобразничают в Аду и т.д.

Что касается жилищ для ангелов и демонов, то в Раю они носят название Утопия (**Utopia**), а в Аду — Дистопия (**Distopia**). Теоретически, их можно ставить где угодно, т. к. и ангелы, и демоны умеют летать, но... Существует такое понятие как Вайбсы (**Vibes**). Это своего рода излучение, помогающее (или мешающее) развитию структур. В Раю положительный эффект дают хорошие Вайбсы, а в Аду — плохие. Мощными источниками отрицательных Вайбсов являются Ворота, Карма-Станции. Кроме того источниками плохих Вайбсов (что плохо для Рая, но хорошо для Ада), являются Сифоны. И, наконец, источниками помогающих Вайбсов являются Подарки (**Gifts**) и жилища рабочих сил, т. е. Утопии в Раю и Дистопии в Аду. Именно по этой

причине необходимо ставить Утопии и Дистопии вблизи структур, при этом следя за тем, чтобы помогающие Вайбсы покрывали как можно большую часть карты. Не пренебрегайте этим советом, если хотите построить что-нибудь действительно грандиозное. Чем более сильны помогающие Вайбсы в определенном месте, тем больше шансов у находящейся там структуры спонтанно подняться на следующий уровень. При мешающих Вайбсах есть шанс деградации структуры на более низкий уровень.

Лимбо Бары

Лимбо Бары — это временное убежище для пропавших душ, этих обездоленных духов, которые по какой-либо причине не могут найти в загробном мире то, что ищут. Обычно они бродят по Раю или по Аду, ежегодно принося вам убыток. Имея Лимбо Бар, вы можете приостановить финансовые потери. К сожалению, вместимость Лимбо Баров ограничена, и каждый из них укомплектован ограниченным запасом опьяняющего средства, и, когда оно кончается... бум! Однако, использование Лимбо Баров даст вам передышку для того, чтобы устранить причину возникновения пропавших душ. Особенно хорошо это помогает во время стихийных бедствий типа наводнения в Раю или обледенения в Аду, когда часть структур временно выходит из строя. Только не злоупотребляйте этим. Чтобы установить его, достаточно нажать кнопку Лимбо Бара на панели инструментов, выбрать нужный по цене и вместимости Лимбо Бар и поставить его там, где он необходим.

Имейте в виду, что это крайнее средство — надо не допускать возникновения пропавших душ.

Скалы и Сифоны.

Скалы, которые вы видите на карте, необычны — они так тяжелы, что никто не в силах поднять их, даже вы. И они гораздо более интересны, чем просто старые скучные скалы. Принцип работы Сифона в том, что он вытаскивает из бесконечности маленький кусочек (почему его и называют **Ad Infinitum**). И если поставить Сифон рядом со скалой, то последняя начинает пульсировать, показывая, что вы вторглись в нее. Для чего это надо? Энергия Бесконечности (**Ad Infinitum Energy**), получаемая таким образом, помогает созданию и развитию структур, где души получают Вознаграждение или отбывают Наказание. Без нее вы никогда не сможете увидеть лучшие строения загробного мира. Впрочем, Сифоны имеют отношение и к другим строениям, дорогам, рекам, распространяя Энергию Бесконечности. Чтобы установить Сифон, надо нажать кнопку **ETC** на панели инструментов и, выбрав Сифон (не Банк!), установить его около скалы и подвести к нему дорогу. Имейте в виду, лишние Сифоны никак не помогут вам и не дадут лишних бонусов. Энергии либо хватает на все структуры, либо не хватает, излишки не могут быть использованы никак. Вовсе необязательно строить по Сифону у камня, вполне реально просто окружить один-единственный камень множеством Сифонов.

Порты

Если вы хотите переправить души через одну из рек в Раю или в Аду, воспользуйтесь кнопкой Порта на панели инструментов и установите по одному порту на каждой стороне реки напро-

тив друг друга. И вскоре вы увидите, как корабли начнут сновать по поверхности реки. Не забывайте, что Порты, как и все остальные структуры, имеют ограниченную пропускную способность, и не допускайте, чтобы они переполнились.

Подарки и Суперструктуры

Подарки служат основной цели — распространению положительных Вайбсов. Они будут выдаваться при достижении определенной популяции душ. Подарок можно уничтожить и построить заново в другом месте безо всяких дополнительных потерь. При достижении популяции в 1 миллиард душ, вы сможете строить Суперструктуры — Зону Ужаса или Храм Любви, представляющими из себя полностью автоматизированные мини-Ад и мини-Рай. С их появлением стандартные зоны становятся обычно не нужны.

Управление планетой

Перейти в окно управления планетой (**Planetview**) можно, либо нажав кнопку с изображением планеты на панели инструментов, либо из игрового меню (подменю **Window**), либо нажав на клавиатуре клавишу [P] в процессе игры. В окне управления планетой слева имеются четыре большие кнопки с надписями **Population** (Население), **Technology** (Технология), **Sin/Virtue** (Грешность/ Праведность), **Tenets** (Принципы Вероисповедания). Немного ниже них находятся пять обычных кнопок с изображением стрелочек и ромба. Последние служат для управления вращением планеты (чтобы установить ее в наиболее удобном для обзора положении) — нажатие указателем мыши на кнопку с изображением любой из стрелочек — начать вращение в соответствующем направлении. Нажатие на ромб — прекратить вращение. Над ними находится столбик с соответствим цвета зоны рассматриваемому параметру. Для каждого режима закраска поверхности отражает состояние определенного параметра — плотности населения, развития технологий, уровня божественности/демоничности и религиозности в целом. На глобусе вы с помощью мыши можете выбрать определенный сектор, и вся информация в нижнем окне будет относиться именно к нему.

Теперь рассмотрим, что произойдет, если нажать на одну из основных кнопок.

Population (Население)

Уровнем населения планеты прямо управлять нельзя. Хоть вы и Бог, вы не в силах взять и, к примеру, удвоить население. Но вы можете получить всю справочную информацию об обитателях планеты: места расселения, плотность населения. Плюс к этому, по каждому сектору имеется более полная информация (внизу окна, под изображением планеты). В нее входит: тип местности (**Land**/равнина, **Ocean**/океан, **Arctic**/вечные снега, **Mountains**/горы), население (**Inhabitants**), уровень технологии (**Tech Level**), уровень грешности (**Sin Level**) и процентное распределение по вероисповеданиям.

Technology (Технология)

Получение справочной информации об уровне развития населения. Кроме простого созерцания, по своей божественной воле вы можете подкидывать людям прогрессивные идеи, кото-

рые приведут к повышению технологического уровня обитателей планеты. Степень божественного вмешательства регулируется красным рычажком и напрямую зависит от вашей платежеспособности. Слева внизу под изображением человека — стоимость намечаемого воздействия. Голубая кнопка с сургучной печатью — осуществить операцию. Сама операция состоит в засылании в определенную точку планеты специалиста, который обучает людей передовой технологии, постепенно распространяя ее среди всего населения (последнее занимает не один год). Чем большую сумму вы вбухали в это мероприятие, тем более высокий уровень технологии появится на планете, и тем быстрее он распространится в человеческом обществе. Игра допускает всего 15 различных уровней технологии: **Fire** (Огонь), **Irrigation** (Орошение), **Boating** (Лодки), **Philosophy** (Философия), **Navigation** (Мореплавание), **Industrialization** (Индустриализация), **Mass Transit** (Массовые Переселения), **Medicine** (Медицина), **Aviation** (Авиация), **Nuclear Technology** (Ядерная Технология), **Gravity Control** (Контроль над Гравитацией), **Climate Control** (Контроль над Климатом), **Weather Control** (Контроль над Погодой), **Advanced Golf** (Усовершенствованный Гольф).

Sin/Virtue (Грешность/Праведность)

Справочная информация о моральном уровне населения. В случаях, когда Рай или Ад переполнены, вы можете поменять духовную ориентацию населения с тем, чтобы уменьшить нагрузку на слабые места и увеличить приток в незагруженные зоны. Семь цветных переключателей соответствуют семи грехам, красный рычажок — уровень вмешательства, голубая кнопка с сургучной печатью — осуществить воздействие.

Tenets (Принципы Вероисповедания)

Справочная информация о принципах вероисповедания обитателей планеты. Ее тоже можно регулировать, засылая проповедников в любые точки планеты. Сила и скорость распространения воздействия напрямую зависит от уплаченной суммы. Нажмите кнопки с нужными принципами, установите силу воздействия и нажмите голубую кнопку с сургучной печатью — готово!

Кнопка с двумя параллельными плоскостями — **AAAAism** (верующие). В Рай и Ад попадают только такие.

Кнопка с двумя перечеркнутыми параллельными плоскостями — **NAAAism** (неверующие). Эти умирают навсегда, и их души для вас потеряны.

Голубая кнопка с эмблемой Рая — **OCRAism** (верующие только в Рай). Красная кнопка с эмблемой Ада — **OPRAism** (верующие только в Ад). Такие души попадут только туда, во что они верят.

Голубая кнопка с эмблемами Рая и Ада — **HAHAism** (верующие, что попадут и в Рай, и в Ад). Такие души последовательно проходят наказания за грехи, а потом будут вознаграждены за заслуги, т.е. побывают и в Раю, и в Аду.

Красная кнопка с эмблемами Рая и Ада — **HOHOism** (верующие, что попадут или в Рай, или в Ад). Такие попадают либо в Рай, либо в Ад, в зависимости от того, чего больше было в их жизни — грехов или добродетелей.

Кнопка с изображением ромба — **SUMAism** (верующие в главное). Эти будут наказаны за свое

самое страшное прегрешение и/или награждены за лучшую добродетель.

Кнопка с изображением трех маленьких ромбов — **SUSAism** (верующие в множество). Эти души последовательно пройдут через все положенные зоны Рая и/или Ада.

Кнопка с изображением Карма-Станции — **RALFism** (верующие в переселение душ). Кнопка с изображением перечеркнутой Карма-Станции — **ALFism** (неверующие в переселение душ). Соответственно, только души, верящие в реинкарнацию, могут быть ренкарнированы.

Надо следить за тем, чтобы как можно больше людей верило в создаваемый вами загробный мир. Умело пользуясь религиями, можно заранее получать наиболее желательный поток душ. равномерно загружая свои структуры. Ни в коем случае не пускайте на самотек дела на планете. Даже однажды настроенные, без присмотра они имеют тенденцию приходить в совершенный беспорядок. Кроме того, над планетой можно разыгрывать довольно забавные шутки. Например, подогнать на максимум воинственность населения на момент изобретения Ядерных Технологий.

Наблюдение за конкретными душами (Soulview)

Если вы хотите посмотреть, насколько совершенен построенный вами мир, понаблюдайте за несколькими конкретными душами. Переход в окно **Soulview** осуществляется нажатием соответствующей кнопки на панели инструментов (с изображением распятого человечка). Потом поймайте в прицел душу из интересующей вас структуры (можно "запомнить" до 10 душ, переключение между которыми осуществляется при помощи нажатия указателем мыши на изображение стрелочек вверх и вниз в правом нижнем углу окна **Soulview**). Внизу окна — справочная информация о совершаемом действии (например, "Вознаграждается за смирение" или "Направляется на Карма-Станцию"), сколько еще времени будет данная душа прибывать в этом состоянии, и во что она верит. И если путь к Карма-Стации занимает добрый десяток лет, и, чтобы туда попасть, душе приходится сделать три-четыре круга по Раю, то у вас определенно что-то работает не так, как хотелось бы.

В верхнем правом углу три кнопки. Верхняя из них с изображением глаза — показать портрет души при жизни. Вторая с изображением исписанного листка — шутливая биография или история, в результате которой погиб бывший обладатель души, и дата его смерти. Кнопка с изображением идущего человека — показать душу крупным планом на квазиобъемной карте Рая (Ада).

Вообще говоря, **Soulview** — функция, скорее, более прикольная, чем полезная.

Управление структурами и наблюдение за объектами (Microview)

Переход в данный режим осуществляется нажатием на панели инструментов кнопки с изображением лупы с буквой **M** внутри. Указатель курсора после этого принимает форму лупы, и, наведя его на какой-либо объект, вы переходите в окно **Microview**, в котором можно получить исчерпывающую информацию о данном объекте, а также (там, где это имеет смысл) получаете возможность регулировать работу объекта. В верхней части окна содержится название объекта (структуры), в самом низу пояснение, количество душ и сотрудников, находящихся в данный

момент на объекте, и процент загрузки. Справа, в зависимости от типа объекта, может быть расположено до пяти кнопок.

Кнопка с изображением маленького глаза — показать изображение объекта (структуры).

Кнопка с изображением листка бумаги — описание объекта (структуры).

Кнопка с изображением восклицательного знака — важные вещи, которые необходимо знать об объекте (структуре). В них могут входить загруженность, количество обслуживающих ангелов (демонов), сбалансированность и количество циклов до перерождения (только для структур Вознаграждения или Наказания), эффективность, обеспеченность энергией, под воздействием каких Вайбсов находится, достаточно ли дорог, какие Вайбсы излучает. Красным выделены пункты, на которые следует обратить особое внимание.

Кнопка с изображением весов — то, чем вы можете управлять. Сюда входят модернизация стандартных объектов (**Upgrade**), открытие/закрытие учебных заведений, открытие/закрытие и баланс структур. Если вы хотите сохранить структуру в ее текущем состоянии, запретив модификацию (иногда имеет смысл для лучшего распределени Вайбсов), то имеет смысл закрыть ее (кнопка с изображение замка). Это повлечет за собой небольшие ежегодные расходы (в зависимости от типа структуры).

Последнее особенно важно, поэтому остановимся на нем подробнее. Структура может успешно развиваться только будучи хорошо отбалансированной. Ползунок, находящийся между изображениями мозга и руки, регулирует расход средств внутри самой структуры. Его местоположение определяет, на что делается упор: на Исследования (увеличивает постоянство структуры) или на Производство (уклон в сторону временности или перерождения). В случае хорошей отбалансированности полоска под ползунком становится ярко-белого цвета. Проблема в том, что в течение жизни структуры от только что произведенной модернизации к следующей ее потребности изменяются — вначале требуется больше исследований, затем больше производства. И идеально сбалансированная изначально структура через некоторое время будет нуждаться совершенно в другом распределении ресурсов.

Проводите баланс всех структур не реже, чем раз в сто лет!

Здесь же приводятся данные по общей загрузке структуры, и сколько из ее населения являются постоянными жителями и сколько временными.

Кнопка с изображением большого глаза — художественная интерпретация объекта. Большая и красочная картинка. Имеется далеко не у всех объектов.

Управление типами структур (MacroManager)

Вызывается клавишей [U] или при помощи панели инструментов. Если при помощи **Microview** можно регулировать баланс одной конкретной структуры, то **MacroManager** служит для управления целыми типами структур. В его функции входит: ручной баланс типов структур (423 пенни за каждую структуру), автоматический баланс структур (чрезвычайно дорогое удовольствие — 21150 пенни за каждую структуру), закрытие/открытие структур определенного типа. Недостаток ручного баланса структур в том, что ВСЕ структуры балансируются абсолютно одинаково

(а ведь у каждой из них свое соотношение Исследования/Производство). Он имеет смысл только в тех случаях, когда 90% структур имеют примерно одинаковые параметры. Автоматический баланс экономит ваше время, но сильно "бьет по карману". Поэтому, пока не разбогатеете, лучше регулировать каждую структуру в отдельности. Это, по крайней мере, бесплатно. В самом верху окна **MacroManager** имеется ползунок, которым определяется соотношение Исследования/Производство. Кнопка с изображение открытого замка — открыть структуры, с изображением закрытого замка — закрыть структуры. Кнопка с неуравновешенными весами — ручное управление балансом структур, с уравновешенными весами — автоматический баланс.

Далее ряд цветных кнопок слева соответствует структурам Ада, справа — структурам Рая.

Кнопка с эмблемой Ада — воздействие на все зоны Наказания.

Кнопка с эмблемой Рая — воздействие на все зоны Вознаграждения.

Голубая кнопка с сургучной печатью — осуществить воздействие.

В окне внизу будет обозначено количество структур, выбранных для воздействия, и сумма, в которую обойдется вам применение балансировки.

Используйте MacroManager только в тех случаях, когда уверены в результатах. Слишком велика вероятность навредить себе. Вполне возможно, что после его использования вы с ужасом обнаружите, что выродилось несколько наиболее совершенных структур.

Банки

В случае нехватки денег, вы можете взять кредит. Для этого необходимо купить банк. Сумма кредита в 10 раз превышает стоимость банка, поэтому при исключительных обстоятельствах операция имеет смысл. Чтобы осуществить ее, нажмите кнопку с надписью **ETC** на панели инструментов, выберите нужный банк и установите его на карте. Далее отметьте его в режиме **Microview** и нажмите кнопку с уравновешенными весами. Теперь, для того чтобы взять кредит, надо нажать на кнопку с надписью **Borrow** (Занять), напротив которой выписаны условия кредита — сумма (**Loan Available**), годовой процент в Раю (**Yearly Interest**) или количество душ, забираемых за риск в Аду (**SOULs at Risk**), срок возврата (**Payable over ... years**). Как только кредит взят, надпись **Borrow** меняется на **Repay** (Расплатиться). Если нажать на эту кнопку, то произойдет погашение кредита со всеми процентами. В противном случае деньги с вашего счета снимаются автоматически в соответствии с информацией на экране: остаток кредита (**Pennies Owed**), остаток срока (**Years Left**), размер следующей годовой выплаты (**Next Payment**). Имеется разница между Райскими и Адскими банками. В раю с вас каждый год снимают 0,1% от суммы. Но если вы возьмете второй кредит, его ставка составит уже 0,2%, третий — 0,3% и т.д. Банки Ада не берут процентов, зато в случае неотдачи кредита заберут с вас довольно большое количество душ, оговоренное в условиях сделки. На этом основывается нечестная тактика кредитов. За 5 лет до истечения срока просто постройте еще один Адский Банк и отдайте долг первому за счет нового кредита. Повторяйте операцию, пока не будете в силах отдать деньги.

Помощники (Helpers)

Вызвать на экран окно с помощниками можно одним из трех способов: либо нажав кнопку с изображением Арии и Джаспера на панели инструментов, либо из игрового меню (подменю Window), либо нажав на клавиатуре клавишу [H].

Внутри самого окна есть пять кнопок. Как только развитие загробного мира сталкивается с какой-либо проблемой, на одной из кнопок появляется надпись, сигнализирующая об этом. Эмблема Ада перед надписью свидетельствует о том, что данная проблема возникла в Аду, эмблема Рая после надписи — трудности в Раю. Если вы нажмете указателем мыши на кнопку, то Ария и Джаспер расскажут вам о сути проблемы и о путях ее решения.

Наиболее часто появляющиеся надписи:

Vibes! — плохие Вайбсы. В связи с этим сильно тормозится развитие структур. Посмотрите карту Вайбсов (**Mapview**) и постройте Утопии/Дистопии или Подарки в наиболее опасных местах.

Losses! — вы теряете души.

Diversity! — неправильная планировка. Структуры очень однообразны и не могут переродиться. Например, из двух рядом стоящих структур размером 2x2 практически никогда не вырастет структура 3x3. Измените планировку и расположение структур, частично уничтожив старые и добавив новых.

Roads! — дороги переполнены или очень длинные.

Siphons — не хватает Сифонов.

Bank — деньги на исходе, но, пока они еще есть, вы можете построить банк и взять кредит.

Heaven — население планеты не верит в Рай. В режиме **Planetview — Tenet** добавьте **OCRA**изма.

Hell — население планеты не верит в Ад. В режиме **Planetview — Tenet** добавьте **OPRA**изма.

Balance! — структуры сильно разбалансированы. Восстановите баланс в режиме Microview или при помощи **MacroManager**.

Gates! — не хватает пропускной способности функционирующих Ворот.

Kstations! — не хватает пропускной способности функционирующих Карма-Станций.

Tcenter! — не хватает пропускной способности функционирующих Обучающих Центров.

Topians! — не хватает места в функционирующих Утопиях/Дистопиях.

Ports! — не хватает пропускной способности функционирующих Портов.

Если каким-либо объектам не хватает пропускной способности, убедитесь в том, что они все на месте (а не разрушены стихийным бедствием и не перенесены из Рая в Ад или наоборот), что

к ним подходят дороги, а к Карма-Станциям еще и Карма-Дороги. Если же дело в том, что они действительно переполнились, то надо или достроить новые, или перестроить существующие (**Upgrade**). Последнее осуществляется в режиме **Microview** — наведите указатель мыши в виде лупы на объект, щелкните левой кнопкой мыши, нажмите кнопку с изображением весов в окне **Microview**, нажмите кнопку с надписью **Upgrade**.

Графики и карты

Graphview

Graphview — просмотр графиков и диаграмм, характеризующих темпы развития и состояние дел. Включить окно **Graphview** можно либо из подменю **Window**, либо нажав кнопку с изображением графика на панели инструментов, либо в процессе игры нажав на клавиатуре клавишу [D]. В появившемся после этого окне имеется ряд кнопок с правого края. Начнем их описывать сверху вниз.

Кнопка с изображением трех круговых диаграмм (1) — принципиальное состояние пришедших душ (**Tenet Graph**).

Первая диаграмма:

НАНА — верят, что после смерти души попадают и в Рай, и в Ад.
НОНО — верят, что после смерти души попадают или в Рай или в Ад.
OPRA — верят, что после смерти души попадают только в Ад.
OCRA — верят, что после смерти души попадают только в Рай.

Вторая диаграмма:

RALF — верят в реинкарнацию.
ALF — не верят в реинкарнацию.

Третья диаграмма:

SUMA — вера в множество.
SUSA — вера в единое.

Внизу появляются две кнопки с эмблемами Рая (голубая) и Ада (красная). Когда они в нажатом состоянии, в общей статистике учитываются данные и по Раю, и по Аду. Стоит одну из них отжать — и диаграммы будут отображать состояние дел лишь в половине загробного мира. Таким образом, мы можем получать данные как по Раю и Аду вместе, так и по каждой части в отдельности.

Кнопка с изображением горизонтальных диаграмм (2) — население загробного мира (**Population Graph**).

Размер цветных столбиков соответствует общему числу мест в построенных вами структурах. Размер закрашенной части — занятые места. Закрашенное темным цветом — постоянное население структур. Используя цветные кнопки внизу окна, можно выбирать те типы структур, которые вы хотите видеть в данный момент, при этом цвет кнопок соответствует цвету структур. В этом месте вы точно так же можете получить информацию как по Раю и Аду вместе, так и по каждой части в отдельности.

Кнопка с изображение вертикальных диаграмм (3) — мощность и загруженность стандартных объектов (**Structures Graph**).

Красные диаграммы соответствуют Аду, голубые — Раю. Общий размер — это суммарная мощность, закрашенная часть — загруженность.

Названия диаграмм:

Gates Ворота,
Stations Карма-Станции,
Topias Утопии в Раю и Дистопии в Аду,
Ports Порты,
T-Centers Обучающие Центры для Ангелов и Демонов.

Кнопка с изображением нескольких графиков (4) — статистические данные (**History Graph**).

Внизу появятся три кнопки с надписями "**25**", "**500**", "**10K**" и 10 маленьких кнопочек с разноцветными надписями напротив них.

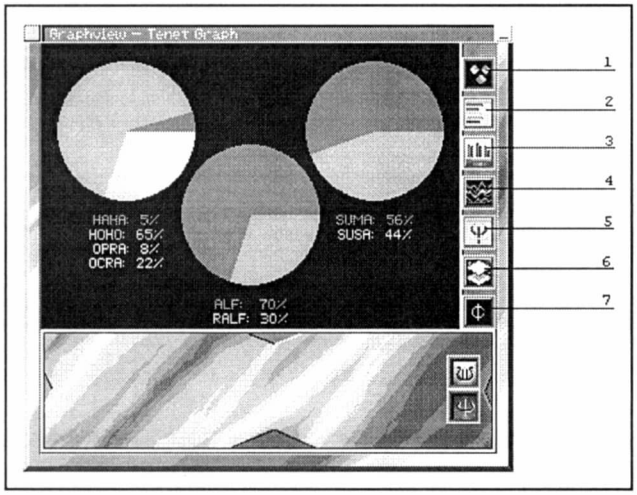
25 — статистика за последние 25 лет.
500 — за последние 500 лет.
10K — за последние 10000 лет.

Цвет	Надпись	Описание графика
Красный	**Hell Pop.**	Население Ада
Голубой	**Heaven Pop.**	Население Рая
Желтый	**Total Pennies**	Количество денег
Белый	**SOUL Rate**	Цена за душу
Зеленый	**Penny Inflow**	Приход денег
Серый	**Penny Outflow**	Расход денег
Оранжевый	**SOUL Losses**	Количество Потерянных душ
Светло-коричневый	**Average Efficiency**	Средняя эффективность структур
Темно-коричневый	**Fate Structures**	Количество структур
Фиолетовый	**Overall Spiffiness**	Полный рейтинг (мастерство игрока)

Кнопка с изображение рогов и нимба (5) — состояние рабочий сил (**Labor Graph**). Появляется таблица со следующими данными (синим цветом — Рай, красным — Ад):

ВСЕГО Ангелов и Демонов — ...

В Структурах (**in Rewards/Punishments**) — ...
В Портах (**in Ports**) — ...
На Карма-Станциях (**in KStations**) — ...
На Карма-Дорогах (**in KTrack**) — ...
На Сифонах (**in Siphons**) — ...
В Банках (**in Banks**) — ...
В Обучающих Центрах (**in TCenters**) — ...
В Воротах (**in Gates**) — ...
В Лимбо Барах (**in Limbos**) — ...



Статистика по вашим клиентам.

... Занятых (**Employed**)
... Праздных (**Idle**)
% нанятых (**Imported**)
% без жилья (**Commuting**)
Расходы на содержание одного Ангела/Демона за год (**Pennies per Year**) ...
Средний коэффициент качества сотрудника (**Average AQ/DQ**) ...

Кнопка с изображением двух параллельных плоскостей (6) — сравнительные диаграммы вероисповеданий (**Belief Graph**).

Распределение населения загробного мира по принадлежности к различным религия, характеризующихся основными принципами, изложенными в разделе этой главы "принципиальное состояние пришедших душ" (**Tenet Graph**). Здесь вы можете получить информацию как по Раю и Аду вместе, так и по каждой части в отдельности.

Кнопка с символическим изображением пенни (7) — годовой бюджет (**Budget Graph**). Появляется таблица со следующими данными (синим цветом — Рай, красным — Ад):

ПРИХОД (**Pennies In**):

За души (**SOULs**) ...

РАСХОД (**Pennies Out**):

На содержание Ангелов/Демонов (**Angels/Demons**) ...
На содержание дорог (**Roads**) ...
На содержание закрытых структур (**Fate Locks**) ...
На Потерянные души (**Lost SOULs**) ...
Проценты по ссудам (**Loan Payments**) ...

СУММАРНЫЙ ДОХОД (**Net Income**) ...

Mapview

Mapview — просмотр карт Рая и Ада. Щелчок левой кнопкой мыши — увеличение масштаба. Щелчок правой кнопкой мыши — уменьшение масштаба. В окошке под кнопками диаграмма-столбик показывает соответствие цвета на карте рассматриваемому параметру.

Если нажать одну из кнопок с эмблемой (1 и 2), то вы переключитесь соответственно на Рай или на Ад. Здесь нет режима, позволяющего работать со всем загробным миром (да это и не надо).

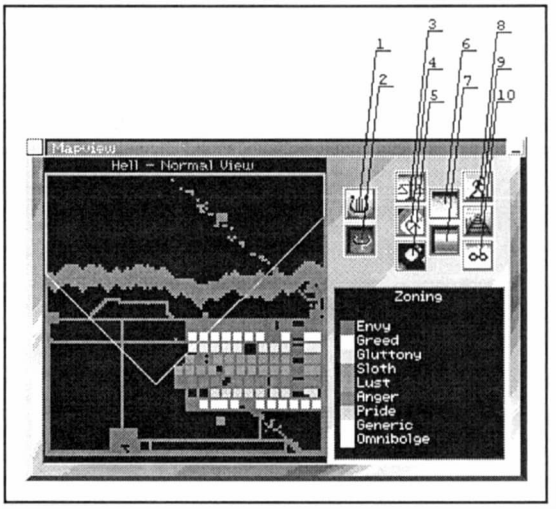
Кнопка с изображением весов (3) — карта распределения постоянных/временных жителей (**Temp/Perm Ratio**).

Кнопка с надписью **A+** (4) — эффективность работы структур (**Efficiency**). **A-** высшая оценка, **F** — низшая.

Кнопка с зелеными и красными пятнами (5) — карта Вайбсов (**Vibes**). Один из ключевых моментов — структура, находящаяся под мешающими Вайбсами, развивается крайне неэффективно. Красным обозначены хорошие Вайбсы (помогающие в Раю), зеленым — плохие (помогающие в Аду).

Желто-коричневая кнопка (6) — карта вместимости структур (**Capacity**). На ней хорошо видно, какие структуры заполнены, а где еще есть место. Чем светлее, тем свободнее.

Кнопка всех цветов радуги (7) — карта расположения зон по их типам (**Zoning**). Очень полезная вещь на тот случай, если вы запутались, где что стоит.



Грехи наши тяжкие...

Кнопка с изображением идущего человека (8) — карта плотности движения по дорогам (**Traffic**). С ее помощью можно легко определить, где у вас имеется нехватка дорог, и предотвратить появление пробок. Чем светлее дорога, тем меньше она загружена

Кнопка с изображением железной дороги (9) — карта Карма-объектов (**Track**). На ней указаны:

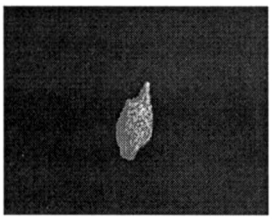
желтым цветом	— Карма-Порталы (**Portal**),
серым	— Карма-Дороги (**Track**),
синим	— Карма-Станции Рая (**Station Heaven**),
красным	— Карма-Станции Ада (**Station Hell**),
зеленым	— Якоря Карма-объектов Рая (**Anchor Heaven**),
оранжевым	— Якоря Карма-объектов Ада (**Anchor Hell**).

Кнопка с двумя молниями (10) — карта объектов (**Ad Infinitum Charge**). На ней указаны:

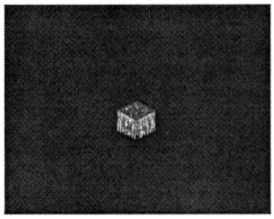
зеленым цветом	— объекты, обеспеченные Энергией Бесконечности (**Empowered**).
синим	— объекты, недостаточно обеспеченные Энергией Бесконечности (**Unempowered**).
серым	— неразрабатываемые скалы (**Untapped Rocks**),
желтым	— разрабатываемые скалы (**Tapped Rocks**),
оранжевым	— Сифоны (**Siphons**).

Объекты и структуры

Объекты, являющиеся неотъемлемой частью загробного мира



A Rock Too Heavy (Слишком Тяжелые Скалы) — никто не знает, кто создал эти скалы, и о чем они думают, но в них заключено намного больше энергии, чем мы в состоянии извлечь и использовать.

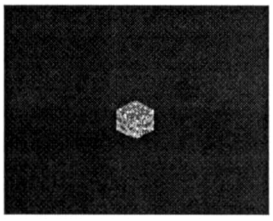


Heaven's River (Райская Река) — что вам надо знать о реках, протекающих в Раю:

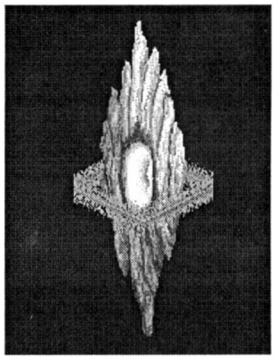
Они абсолютно неосквернены. Ангелы пытались выгружать туда мусор, но его всегда вымывало обратно.

Вода всегда свежая. Души на своем пути к Последнему Приюту часто останавливаются на берегу реки, чтобы зачерпнуть несколько литров этой помогающей прозрению воды.

Они очень широки. Слишком широки, чтобы пересечь их вплавь. Вот почему души должны быть переправленны с берега на берег.



Hell's River (Адская Река) — "Если вы хотите найти себя в Аду, ради всего омерзительнейшего, не пытайтесь переплыть через реку. Мало того, что вода в ней сырая, дурнопахнущая, заразная, застоялая и кишит всевозможными тварями, она готова вспыхнуть в любой момент". Статья "Ад за 30 пенни в день". Пердишн пресс.



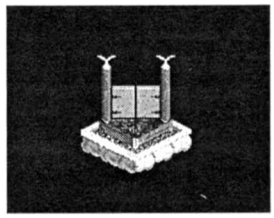
Karma Portals (Карма-Порталы) — никто не знает, как души впервые обнаружили, что путешествие в непредсказуемых энергиях Карма-Порталов приводит к реинкарнации. Возможно, сверхусердный демон забросил Проклятую Душу в пурпурное марево, надеясь изобрести несколько новых форм истязаний. А может быть, любознательный ангел попытался доставить новое удовольствие Благословенной Душе. В любом случае, однажды души осознали, что реинкарнация возможна. С тех самых пор ангелы и демоны с переменным успехом борятся за возможность переправлять души через эти внепространственные ворота.

Объекты, которые вы можете построить

Ворота

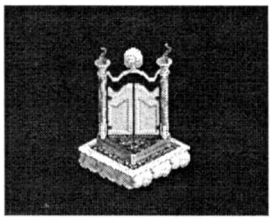
Heaven's Gate — Dante Class (Ворота в Рай класса "Данте").

Наиболее дешевые из всех райских ворот, они являются и наиболее странными. С вызовом всем современным технологиям ангельский персонал этого антикварного объекта ВРУЧНУЮ записывает историю жизни каждой души перед тем, как разрешить ей вход в Рай. Одним при-



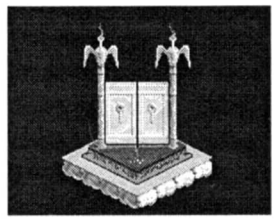
косновением они способны очаровать вас райским шармом, но это ужасно неэффективно, в связи с чем эти Ворота могут обслужить не более 2.000 душ в год. Цена — 50.000 Пенни, стоимость модернизации (**Upgrade**) 475.000 Пенни.

Heaven's Gate — Pearl Class (Ворота в Рай класса "Жемчужина").



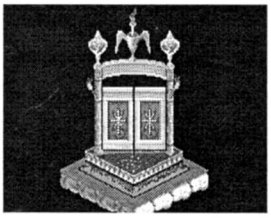
Наиболее часто используемые из райских ворот, они способны пропустить 20.000 душ в год. Как и в старые времена, каждой душе все еще уделяет внимание кто-либо из обслуживающего персонала, но Ангелы, работающие здесь, экипированы мощными портативными компьютерами, что позволило увеличить скорость распознавания добродетелей в десять раз! Цена — 500.000 Пенни, стоимость модернизации (**Upgrade**) 4.750.000 Пенни.

Heaven's Gate — Throne Class (Ворота в Рай класса "Трон").



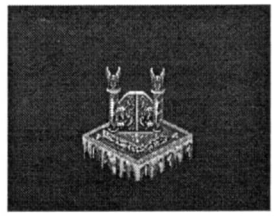
Они необычны даже по меркам загробного мира. Когда души прибывают в это головокружительное место, жизнерадостные ангелы советуют им снять обувь. Затем босым душам предлагается неторопливо прогуляться по мохнатому ковру, покрывающему пол в зале ожидания. Пока души гуляют, ангелы молча сортируют их. Не проходит и минуты, как сотни душ оказываются подготовлены к райским воздаяниям, и Ворота открываются. Конечно, на самом деле все не так уж и просто. "Мохнатый ковер" в действительности не что иное, как софистицированный нейро-эмпатический зонд, приспособленный для считывания истории жизни прибывающих душ с подошв их ног. Хотя ворота класса "Трон" слегка экстравагантны, они несомненно эффективны и в пределе способны обслужить 200.000 душ в год. Цена — 5.000.000 Пенни, стоимость модернизации (**Upgrade**) 47.500.000 Пенни.

Heaven's Gate — Prophecy Class (Ворота в Рай класса "Пророчество").



Это самое последнее слово в технологии распознавания душ, и их пропускная способность до 2.000.000 душ ежегодно. Они оснащены ручными DNA сканерами, подключенными к центральной райской базе данных. Все, что делают ангелы — направляют сканер поверх головы только что прибывшей души, и менее чем через секунду полный список добродетелей обследуемого и предлагаемые Вознаграждения появляются на экране. Цена — 50.000.000 Пенни.

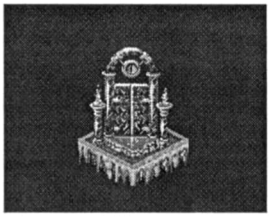
Hell's Gate — Milton Class (Ворота в Ад класса "Мильтон").



Демоны очень упрямы. Хотя новые технологии развития сделали возможным пропуск до двух миллионов душ в год через одни адские Ворота, многие демоны все еще предпочитают эти тесные Ворота класса "Мильтон". Когда души прибывают сюда, они моментально предстают перед демонами-работниками, которые вручную сверяют их индивиду-

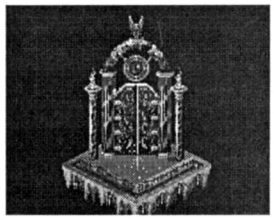
альные грехи перед тем, как пинком под зад отправить душу в Ад. Такое индивидуальное внимание неизмеримо увеличивает адские мучения, но ужасно неэффективно. Поэтому Ворота класса "Мильтон" могут пропустить не более 2.000 душ в год. Цена — 50.000 Пенни, стоимость модернизации (**Upgrade**) 475.000 Пенни.

Hell's Gate — Belial Class (Ворота в Ад класса "Белиал").



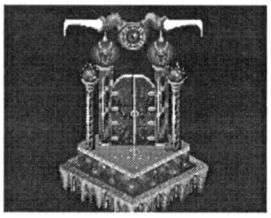
Это самые обыкновенные ворота, которые можно найти в Аду. Их пропускная способность — 20.000 душ в год. Общеизвестна суть лозунгов, начертанных над их сводом ("Оставь надежду всяк сюда входящий", "Сегодня первый день отдыха в вашей загробной жизни", "Приятного дня" и т. д.). Демоны, обслуживающие эти ворота, используют большой компьютер для сверки грехов сотен душ одновременно. Цена — 500.000 Пенни, стоимость модернизации (**Upgrade**) 4.750.000 Пенни.

Hell's Gate — Obsidian Class (Ворота в Ад класса "Обсидиан").



Это первая попытка использования в Аду высоких технологий. Демоны, которые здесь работают, утверждают, что сверхсекретный Retail Scanning Process позволяет им использовать собственные глазные яблоки душ для определения их участи. Печально, но Retail Scanning Process — просто благозвучие для описания процесса, при котором один демон держит душу, а другой пихает ей в глаз штырь с датчиком. Все же, чтобы умудряться пропускать 200.000 душ в год через это адское заведение, они должны делать что-то еще. Цена — 5.000.000 Пенни, стоимость модернизации (**Upgrade**) 47.500.000 Пенни.

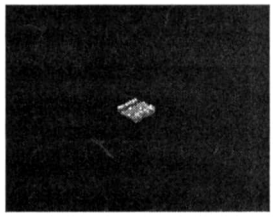
Hell's Gate — Apocalypse Class (Ворота в Ад класса "Апокалипсис").



Это самое совершенное из того, что может предложить Ад. Прибывающие души помещаются на конвейерную ленту и проходят через серию сканеров (совсем как в аэропорту). Их грехи будут отсканированы как эмоциональный багаж, и демоны в конце конвейера прочитают отчеты и отправят души по их дорогам страданий. Если максимально увеличить скорость движения транспортера, это заведение сможет пропускать до 2.000.000 душ в год. Цена — 50.000.000 Пенни.

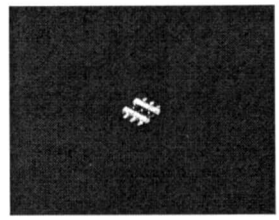
Дороги

A Road in Heaven (Дорога в Раю).



Некоторые еще верят, что Дороги в Раю вымощены золотом. Что за глупые представления! Золото, хотя и является очень ковким материалом, все же слишком жесткое для ступней Благословенных Душ. В действительности, райские Дороги не вымощены ничем — это обычные проселочные дороги, окруженные великолепными пейзажами и посыпанные питательной космической пылью. Эта пыль так богата полезными веществами, что каждый шаг полностью восстанавливает силы идущих душ, и их ноги никогда не устают. Цена — 100 Пенни.

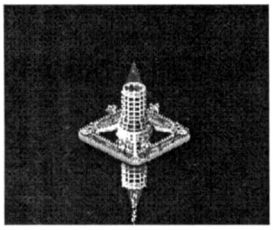
A Road in Hell (Дорога в Аду).



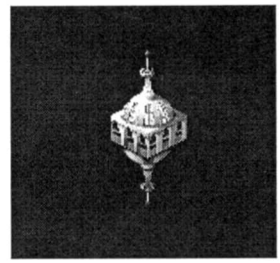
Некоторые говорят, что Дороги в Аду мостились с благими намерениями. Не знаем, кто эти "некоторые", но они плохо кончат. Как вы можете убедиться, адские Дороги залиты липкой, горячей смолой, смешанной с битым стеклом и острыми костями, так что ходьба по ним в целом очень мучительна и совсем не напоминает о "благих намерениях". Цена — 100 Пенни.

Карма-Станции

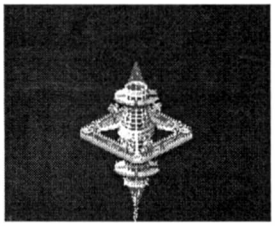
SOUL Mover Karma Station (Карма-Станция "Душеперевозчик").



В старые времена реинкарнация из Рая была очень непростым делом. Душа, желающая реинкарнироваться, подхватывалась Ангелом, который спускался к Карма-Порталу и швырял ее в водоворот внепространственной энергии. С течением времени недостатки этой системы стали очевидны. Во-первых, для удовлетвореня спроса на реинкарнацию разросшемуся Раю требовались целые легионы Ангелов. Во-вторых, что еще хуже, иногда летучие энергии Карма-Порталов вместе с душами случайно поглощали и Ангелов, что создавало массу всевозможных проблем. Схожие трудности существовали и в Аду. В конце концов, собрался Верховный Совет Ангелов и Демонов, и они изобрели модульную расширяющуюся систему транспортировки, способную перевозить большое количество душ к Карма-Порталам, не подвергая риску Ангелов или Демонов. Первые вагончики, ездившие по Карма-Дорогам, прозвали "душеперевозчиками" и считали "чудом современной технологии." Одна станция могла обслужить до 200 душ в год. Цена **SOUL Mover Karma Station** — 10.000 Пенни, стоимость модернизации (**Upgrade**) 495.000 Пенни.

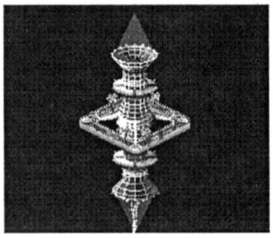


Magic Bus Karma Station (Карма-Станция "Волшебный Автобус").

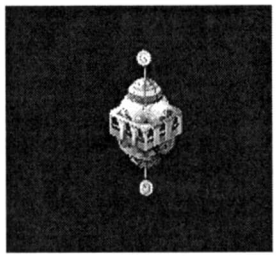


SOUL Mover может считаться чудом современной технологии, как ее когда-то прозвали, но это полнейшая чепуха по современным стандартам. "Волшебные автобусы", ставшие привычным зрелищем за последнюю пару эпох, способны перевозить в пять раз больше душ, развивая скорость, десятикратно превосходящую скорость вагончиков "душеперевозчиков", что позволило увеличить пассажиропоток до 10.000 душ в год. Их отличительным признаком стала двухэтажная планировка салона и современный дизайн. Цена **Magic Bus Karma Station** — 500.000 Пенни, стоимость модернизации (**Upgrade**) 24.750.000 Пенни.

Omnirail Karma Station (Карма-Станция "Трансконтиненталь").

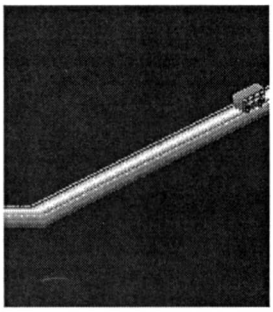


Последней точкой в реинкарнационной технологии стало появление **Omnirail**. Пневмопоезда, способные развивать беспредельную скорость, перевозят тысячи душ. Конечно, их появление сопровождается очень резким и неприятным звуком, но ведь это цена, которую мы платим за прогресс, не так ли? Пропускная способность — 500.000 душ. Цена — 25.000.000 Пенни.

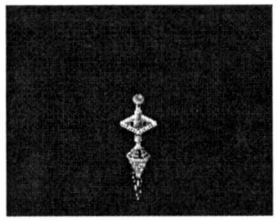


Карма-Дороги

Karma Track (Карма-Дорога).



Довольно интересная штука. Выдерживая вес различных вагончиков, автобусов и поездов, которые с большой скоростью переносят души в Карма-Порталы, они тем не менее спокойно висят между Раем и Адом, завораживая взор неестественностью своего положения. И, конечно, наибольших усилий требует поддержка этого чуда в плавающем состоянии, что обеспечивается наличием на каждом конце каждого звена Карма-Дороги якорей (**Karma Track Anchor**). Эти якоря выбрасывают отрицательные Вайбсы в местах своего крепления, но это нормальное положение вещей, и мы ничего не можем с этим поделать. Цена — 500 Пенни.



Утопии и Дистопии

The 100.000 Penny Pyramid (Пирамида Ценой в 100.000 Пенни).

Когда Демиургу понадобилось, чтобы Ангелы жили сообща, он очень торопился и не придумал ничего лучше, чем **The 100.000 Penny Pyramid**. Она сконструирована из больших сборных полотен облачного холста 9 сорта, скрепленных вместе в виде тента при помощи колышков света. Эти города оказались очень эффективны для общения рабочего класса. Цена — 100.000 Пенни, вместимость — 22.222 Ангела.

Bahb's Crystal City (Кристальный Город Бахба).

Никому не известно, кем был Бахб, но эпоху назад он сконструировал этот простой и экономичный ангельский город, чертежи которого были найдены в ведре с манной. Ангелы, будучи по своей природе любознательными и очень работящими, немедленно построили город по эскизам Бахба. Они были так поражены результатами, ведь город приятно вибрировал при каждом взмахе ангельских крыльев, что Кристальные Города вскоре стали наиболее популярными строениями в Раю. Цена — 1.000.000 Пенни, вместимость — 222.222 Ангела.

Pin City (Булавочный город).

Сколько ангелов поместится в булавочной головке? 100.000... и очень комфортабельно, можно добавить. Цена — 10.000.000 Пенни, вместимость — 2.222.222 Ангела.

Castle On A Cloud (Облачный замок).

Если у вас много денег и огромные полчища Ангелов, то можно обдумать покупку самой совершенной Утопии: Облачного Замка. Он вмещает в себя миллионы ангелов, живущих в блаженстве и безмятежности, и распространяет хорошие Вайбсы на милю вокруг. Это символ благополучия и предмет гордости Демиурга, который смог его построить. Цена — 100.000.000 Пенни, вместимость — 22.222.222 Ангела.

T. O. U. M. (Город Несчастных, Лишенный Ступеней).

Демоны, как правило, ненавидят Проклятых и не хотят иметь с ними вне своих прямых обязанностей даже минимального контакта. Вот почему их города, которые мы называем Дистопиями, объединяет наличие антигравитационных устройств — Демоны отказывались жить в своих домах, если к ним хотя бы прикасались Проклятые. Самой примитивной из Дистопий был Город Несчастных, Лишенный Ступеней. Это первая попытка Ада отделить Демонов от Проклятых. Как вы видите, они только начали сформировывать принципы строительства подобных сооружений. Но, как только нуль-гравитационная сфера была воздвигнута, странные, жуткие города, до тех пор считавшиеся жилищами Демонов, были быстро покинуты. Цена — 100.000 Пенни, вместимость — 22.222 Демона.

Palace of Pincer Peril (Дворец, Зажатый в Клещах).

С тех пор, как Демоны преодолели барьер антигравитации, они начали строить Дистопии, которые полностью отделяли их от ненавистных Проклятых душ. Любимой конструкцией всего рабочего класса Демонов стал Дворец, Зажатый в Клещах. У него имелся всего один небольшой изъян — требовались стабилизирующие клещи, чтобы удерживать плавающий в пространстве город на месте, но абсолютно все были согласны с тем, что в будущем умные головы, несомненно, исправят эту ошибку. Цена — 1.000.000 Пенни, вместимость — 222.222 Демона.

N. U. Sphere Of Despair (Сфера Отчаяния Почти без Оков).

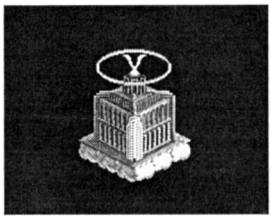
Это почти окончательный вариант Дистопии. Такие города гораздо более защищены от нежелательных контактов, чем все другие варианты Дистопий, и способны вместить гораздо больше Демонов, чем вы в состоянии побить палкой (хотя я и не рекомендую бить Демонов ни при каких обстоятельствах). Цена — 10.000.000 Пенни, вместимость — 2.222.222 Демона.

Eye Scream City (Город "Вопящий Глаз").

Кульминация демонической архитектуры. Исполненная в виде приводящего в ужас глаза, который распространяет плохие Вайбсы в пределах видимости, эта Дистопия служит домом для сотен тысяч Демонов, живущих в комфорте, не рискуя испачкаться в грязи Проклятых. Цена — 100.000.000 Пенни, вместимость — 22.222.222 Демона.

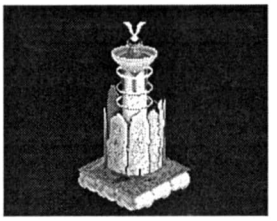
Обучающие центры

Community Colleges Of The Clouds (Объединение Заоблачных Гимназий).



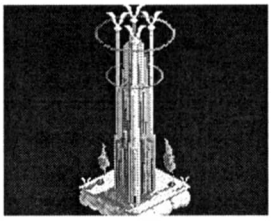
Ангельский Обучающий Центр, практикующий малоинтенсивное обучение с небольшим ежегодным выпуском. Их девиз: "Если у вас есть голова, мы дадим вам нимб", и они следуют ему веками, обучая самые дремучие души до тех пор, пока у них не отрастут крылья. Цена — 100.000 Пенни, ежегодный выпуск — 100 Ангелов, стоимость модернизации — 200.000 Пенни.

Seraphim State College (Государственный Колледж Серафимов).



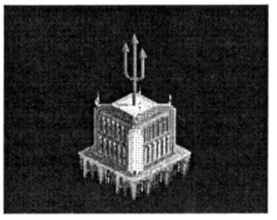
За солидными, покрытыми плющом стенами студенческого городка кипит бурная деятельность. Здесь Благословенные души проходят суровое обучение у наиболее уважаемых в Раю Ангелов, старательно заслуживая свои нимбы. Некоторым, чтобы закончить образование, требуются годы, другие быстро взмывают вверх и отправляются помогать вам в строительстве страны вечного счастья. Цена — 250.000 Пенни, ежегодный выпуск — 250 Ангелов, стоимость модернизации — 875.000 Пенни.

The Halo Institute Of Technology (Институт Нимбовых Технологий).



В просторечии НимбоТех. Выпускает больше высокообразованных Ангелов, чем все другие Обучающие Центры Рая. Это, естественно, стоит денег. Студенты НимбоТеха часто проводят огромную часть своей жизни в изоляции, пытаясь запихать в свои крошечные головки все ангельские премудрости. Следствием такого образа жизни является то, что выпускники НимбоТеха оказываются лишенными бытовых навыков. Впрочем, это обстоятельство только облегчает их обучение. Цена — 1.000.000 Пенни, ежегодный выпуск — 1000 Ангелов.

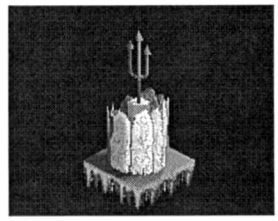
The Burning Annex (Горящая Пристройка).



Не очень строгое и малопродуктивное заведение обучает Проклятые души обязанностям, возлагаемым на Демонов, и непринужденным манерам. Чтобы заработать крылья, требуется в течение шести месяцев посещать занятия и сдать многофункциональный тест, ненамного сложнее того, какой вам предложат в министерстве автотранспорта. Выпускники **Burning Annex** в открытую издеваются над остальными Демонами. Цена — 100.000 Пенни, ежегодный выпуск — 100 Демонов, стоимость модернизации — 200.000 Пенни.

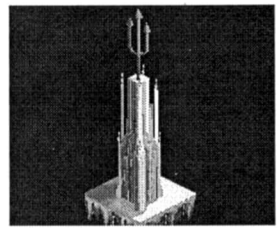
Hellward Bound Retreat (Тюремная Камера Особого Режима).

Более отвратительный, чем **Burning Annex**, но несколько менее садистский, чем **Cloven Boot Camp**, он является средним во всех отношениях среди Обучающих Центров Ада. На интенсив-



ных трехмесячных курсах будущие Демоны объединяются в небольшие группы и забрасываются в Адскую Преисподнюю, в мрак, в хаос, в смрад. Те души, что уцелеют там, получают крылья, рога, пятачок и работу. Они никогда и ни за что не вернутся обратно в Преисподнюю. Цена — 250.000 Пенни, ежегодный выпуск — 250 Демонов, стоимость модернизации — 875.000 Пенни.

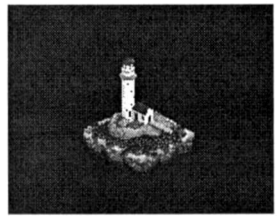
Cloven Boot Camp (Лагерь, Раскалывающийся от Страха).



Если вам надо много Демонов, **Cloven Boot Camp** даст вам их... Только не спрашивайте, как они этого добиваются. В Аду все подозревают их в применении устаревшей, садистской техники промывания мозгов для воспитания легионов выносливых как сталь Демонов. Парадоксально, но еще никто не просигнализировал об этом, словно не имеет значения, как много искалеченных душ размазано по Дорогам Ада. Может быть, в Аду "просигнализировать" означает "исчезнуть"?.. Цена — 1.000.000 Пенни, ежегодный выпуск — 1000 Демонов.

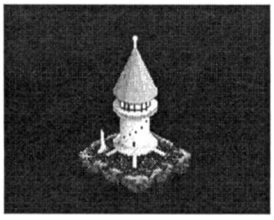
Порты

Heaven Port — Earhart Class (Райский Порт класса "Эрхарт").

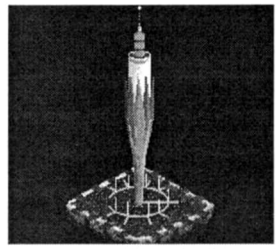


Даже в самых узких местах реки Рая противостоят всем попыткам строительства мостов. Каждый раз, когда переправа почти закончена, обманчивое с виду течение ломает мост и раскидывает во все стороны паромы, лодки и баржи. Порт класса "Эрхарт", самый причудливый из райских Портов, способен переправить на другой берег до 50.000 душ в год. Между прочим, хорошо управляемый Рай способен обойтись только этими скромными пристанями. Цена — 250.000 Пенни, стоимость модернизации — 875.000 Пенни.

Heaven Port — Morrison Class (Райский Порт класса "Моррисон").



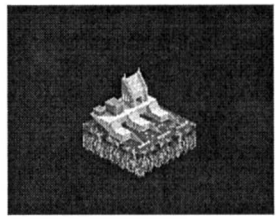
Он более совершенен, чем порт класса "Эрхарт", и способен переправить до 200.000 душ в год, но его маленькие причалы все еще сохраняют сельское очарование Новой Англии. Цена — 1.000.000 Пенни, стоимость модернизации — 9.500.000 Пенни.



Heaven Port — Kaufman Class (Райский Порт класса "Кауфман").

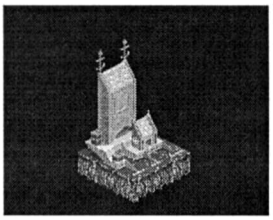
Очарование маленьких пристаней принесено в жертву эффективности. Используя последние изобретения НимбоТеха, этот Порт способен перевезти через реки до 2.000.000 пассажиров в год. Цена — 10.000.000 Пенни.

Hell Port — Copperfield Class (Адский Порт класса "Копперфильд").



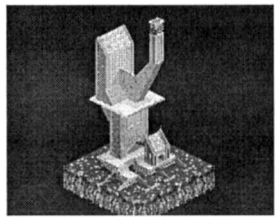
Было сделано немало попыток навести мосты через мерзкие и зловонные реки Ада. Но каждая из них закончилась разрушениями конструкций и смертью многих из строителей. И до тех пор, пока не будет решена эта маленькая проблема, Демиургу для переправки душ через реки остается надеяться только на паромы, лодки и баржи. Порт класса "Копперфильд" — наименьший из адских Портов, способен переправить какие-то пустяковые 50.000 душ в год. То, что эти Порты сохранились до нашего времени, объясняется только тем, что у демонов периодически возникают приступы ностальгии по временам, когда паромщики брали с пассажиров плату за переправку. Цена — 250.000 Пенни, стоимость модернизации — 875.000 Пенни.

Hell Port — Bono Class (Адский Порт класса "Боно").



Он намного больше, чем Порт класса "Копперфильд", но зато лишен всякого шарма. Устранение неэффективной системы отношений "товар-за-переправу" позволило увеличить пропускную способность до 200.000 душ в год. Цена — 1.000.000 Пенни, стоимость модернизации — 9.500.000 Пенни.

Hell Port — Ezsterhaus Class (Адский Порт класса "Эстерхаус").



Вкус напрочь отсутствует у инженеров и дизайнеров Ада. Похоже, слово "фантазия" им абсолютно не знакомо. Порт класса "Эстерхаус" выглядит точно так же, как и порт класса "Боно", только гораздо больше. Пропускная способность — 2.000.000 пассажиров в год. Цена — 10.000.000 Пенни.

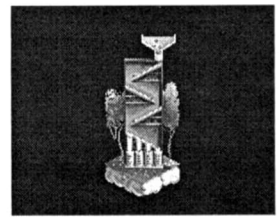
Сифоны и Банки

Ad Infinitum Siphon (Сифон Бесконечности).

Загробный мир потерял бы свою привлекательность без тонкого налета Бесконечности, который просто необходим для того, чтобы души могли быть постоянно счастливы (или постоянно страдали). В самом деле, без Бесконечности 403-ий кусок яблочного пирога вряд ли покажется вам таким же вкусным, как первый, и душам вскоре надоела бы даже самая приятная (ужасная) участь. К счастью, в ткань загробного мира вплетены тончайшие пряди Бесконечности, благодаря которым и стали возможны многие парадоксальные и чудесные вещи, давно ставшие обыденными в загробном мире. Одна из основных проблем, с которой пришлось бы столкнуться, то, что без Энергии Бесконечности зоны Вознаграждения и Наказания не могут развиться даже в половину своей мощности. И, если вы хотите построить совершенный загробный мир, вам придется найти источники Бесконечности. Оглянитесь вокруг... Вы видите рассеяные по всему загробному миру скалы? Между прочим, они бесконечно тяжелы, а значит до

краев наполнены Энергией Бесконечности, и только и ждут, пока вы начнете ее из них выжимать. Именно для этого и необходимы Демиургу Сифоны Бесконечности.

The Flying Piggy Bank (Банк "Летающая Копилка").



В древности Демиурги часто жаловались, что для воплощения в жизнь смелых планов им часто не хватает возможности взять немного в долг. И тогда Силы-Которые-Есть дали Демиургам доступ к различным долговым учреждениям. В Раю все ссуды возвращаются в течение ста лет со скромным процентом годовых. И теперь каждый обитатель Рая может положить деньги в банк и ссудить их Демиургу. Однако начинающие Демиурги очень часто неоправданно рискуют, залезая в непреодолимые долги, беря слишком много займов. Не повторяйте их ошибок. Банк "Летающая копилка" уполномочен выдавать кредиты до 1.000.000 Пенни-Из-Рая. Цена банка — 100.000 Пенни.

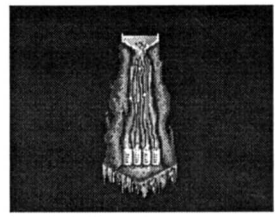
Eternal Trust Saving and Loan (Коммерческий Сбербанк).

Каждый филиал этого банка уполномочен выдавать кредиты до 10.000.000 Пенни-Из-Рая на нужды Демиурга. Цена банка — 1.000.000 Пенни.

The First Warthog Bank of Hell (Первый Адский Банк "Боевой Кабан").

В Аду все кредиты возвращаются через сто лет с нулевым (!) процентом годовых. Однако, если Демиург берет ссуду в Аду, долговые учреждения уполномочены изъять предопределенное количество душ, поступивших в Ворота, в качестве компенсации за использование денег. Первый адский банк "Боевой Кабан" уполномочен выдавать кредиты до 1.000.000 Пенни-Из-Рая. Цена банка — 100.000 Пенни.

BH and D. Saving and Loan (Кредит от Преисподней, Адского Пламени и Проклятия).

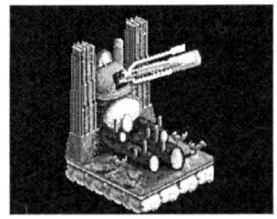


Каждый филиал этого банка уполномочен выдавать кредиты до 10,000,000 Пенни-Из-Рая на нужды Демиурга. Цена банка — 1,000,000 Пенни.

Подарки

The Vista Enhancement Doohicky (Мегаулучшатель).

"Сцегф'Од — неблагодарный Ангел", раздел 1.

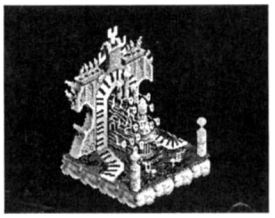


Много лет назад далеко-далеко отсюда жил на небесах Ангел по имени Сцегф'Од. Он был ни на что не годен. Пока другие херувимы и серафимы были совершенно довольны жизнью среди чудес Рая, Сцегф'Од искал (и находил) всевозможные недостатки. "Этот закат слишком красный",— скулил он. "Эти конфеты недостаточно шоколадные",— ныл он. — "Эта бархатная подушка не подходит по размерам к моей заднице",— стонал он. В конце концов он решил как-нибудь исправить все

это и, для начала, сконструировал огромный Мегаулучшатель, который сделал все в Раю в радиусе десяти миль гораздо совершеннее, чем прежде. Силы-Которые-Есть были поражены.

The Audio Improving Embophone (Сверхмелодизатор).

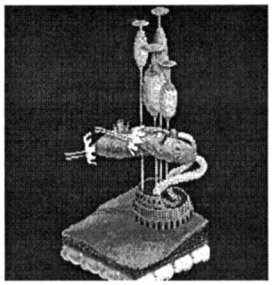
"Сцегф'Од — неблагодарный Ангел", раздел 2.



Стоя на балконе своего Мегаулучшателя, Сцегф'Од был гораздо счастливее, чем сотни лет назад. "Это чудесно",— сказал он,— "Все, что видит мой глаз, выглядит таким совершенным." Внезапно арфисты заглушили хор, чьи песни были намного более мелодичными и гармоничными, чем любая другая музыка. Сцегф'Од недовольно наморщил лоб. "Они фальшивят",— заскулил он,— "Я должен что-нибудь с этим сделать". Неделю спустя Сцегф'Од показал всем свой Сверхмелодизатор, делавший ласкающей слух любую музыку в радиусе ста миль. Силы-Которые-Есть от удивления выпучили глаза.

The Heaven Scent Atomizer (Райский Воздухоосвежитель).

"Сцегф'Од — неблагодарный Ангел", раздел 3.



Отдыхая в студии своего Сверхмелодизатора, Сцегф'Од восхищался тем, как он хорошо поработал."Все, что я вижу и слышу, так чудесно",— декламировал он, не находя поводов для придирок. Вдруг неподалеку расцвели миллионы цветов, наполнив воздух своими чудесными ароматами. Сцегф'Од нахмурил брови. "Как мало запахов",— фыркнул он. И в течение двух недель Сцегф'Од сконструировал Райский Воздухоосвежитель, прибор, наполняющий чудесными ароматами все в радиусе действия своих мощных насосов. Силам-Которые-Есть стала надоедать его деятельность.

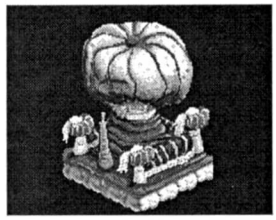
The Creamy Candy Castle (Вкусоусовершенствователь).

"Сцегф'Од — неблагодарный Ангел", раздел 4.

Наслаждаясь ароматами, испускаемыми Райским Воздухоосвежителем, Сцегф'Од на долю секунды оказался один на один с Космосом. "Космос, все пахнет так чудесно",— воскликнул он. И вдруг он увидел херувима, везущего тележку с пирожками. "Дай мне один",— попросил Сцегф'Од, предлагая Ангелу Пенни. Тот согласился и дал ему чудесный, только что сделанный пирожок с мясом. Сцегф'Од откусил его и тут же выплюнул. "Это ужасно! Надо что-то делать",— закричал он. Спустя двадцать семь дней был закончен Вкусоусовершенствователь — машина, которая делала любую пищу совершенной. Силы-Которые-Есть послали Сцегф'Оду мысленные аплодисменты его инициативности, но предупредили его, что он занимает неприемлемую позицию.

The Fluffy Comfort Dispenser (Комфортобиллятор).

"Сцегф'Од — неблагодарный Ангел", заключительный раздел.



Высоко на верху Вкусоусовершенствователя Сцегф'Од ел прекраснейшее яблоко. Он пришел к выводу, что наконец-то нашел вечный мир. "Все, что я вижу, слышу, нюхаю и кушаю совершенно!" — просиял он, — "Теперь я могу спуститься вниз и наслаждаться Раем." Он медленно опустился в свое кресло, сконструированное лучшими эргономистами и дизайнерами, и покрытое разглаженным бархатом. "Я сижу как на битом стекле", — заныл он, — "Я не могу считать свою работу законченной." В течение нескольких часов он закончил свой Комфортобиллятор, машину, усиливавшую чувственные ощущения на милю вокруг. Это была последняя капля, переполнившая чашу терпения Сил-Которые-Есть. Они были в гневе. "Уж что мы не можем допустить в Раю, так это нытиков", — сказали они и бросили неблагодарного Ангела в Ад.

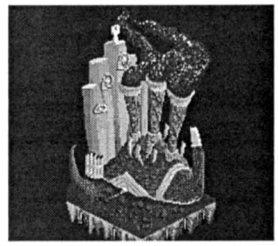
The Ugliness Engine (Обезображиватель).

"Сцегф'Од — неблагодарный Демон", раздел 1.

Будучи пинком под зад выброшен из Рая, Сцегф'Од не перестал представлять из себя одну большую проблему. "Ад? Не смешите меня!" — расхохотался он, — "Да это как прогулка по парку в Раю." Пока он говорил, появились тридцать три привидения, и тут же раздался жуткий хруст. Тысячи Проклятых в ужасе закрыли свои глаза, чтобы не видеть этого душераздирающего зрелища. "Вы называете это страшными привидениями", — с издевкой поинтересовался Сцегф'Од, — "Да я видел гораздо более страшных чудовищ в детских мультиках. Вы хотите ужасов — я дам вам их." Спустя месяц, он показал всем свой Обезображиватель, адскую машину, делавшую все вокруг чрезвычайно отвратительным для глаза. Силы-Которы-Есть покачали своей коллективной головой: "Все начинается сначала..."

The Crinkly Cacophone Contrivance (Жуткозвукоусилитель).

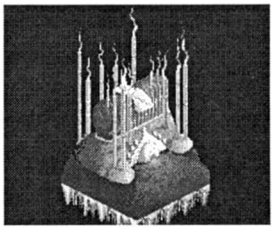
"Сцегф'Од — неблагодарный Демон", раздел 2.



С грустью глядя на жуткие мерцающие изображения, создаваемые его Обезображивателем, Сцегф'Од не был удовлетворен. "Да, конечно", — размышлял он, — "Ад выглядит ужасно, но ведь это всего лишь привидения." Пока он хмурился, из ниоткуда показались тринадцать дюжин монстров, напившихся пива. Они зловеще завывали, стонали и отвратительно пели грубейшие песни. Проклятые прикрывали свои кровоточащие уши, но ничего не помогало. "Вот прекрасный пример", — вздохнул Сцегф'Од, — "эта музыка ненамного хуже, чем обыкновенный концерт Филлиппа Киркорова. Может быть, я смогу это исправить..." И к ужину он закончил свой Жуткозвукоусилитель, колоссальный антимузыкальный инструмент, который делал непереносимым даже самый тихий и приятный звук. Силы-Которые-Есть отправились на долгий ланч, чтобы обсудить стратегию борьбы с паршивцем.

The Flabbergasting Flatulence Ol-Factory (Смрадоиспускатель).

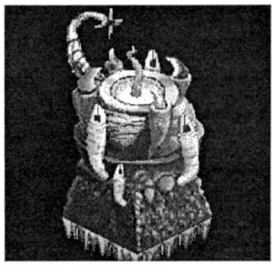
"Сцегф'Од — неблагодарный Демон", раздел 3.



Вопящие и стонущие Проклятые немного улучшали настроение Сцегф'Ода, когда он стоял в тронной комнате своего Жуткозвукоусилителя. "Они кажутся страдающими," — размышлял он, но как можно по-настоящему страдать в Аду, который так приятен, как этот?" В качестве ответа на этот незаданный вопрос из-за поворота показался строй марширующих Архдемонов, которые давили все и вся на своем пути. Они уселись неподалеку от здания Сцегф'Ода и начали есть огромные котлеты. Но это были не простые котлеты. Их приготовили из мяса больных и стухших животных. Когда Архдемоны покончили с едой, они разразились отрыжкой такой силы и зловония, что несколько стоявших рядом зданий расплавились, превратившись в лужицу помоев. "Как будто на меня напали несколько продавщиц из парфюмерного магазина", — посмеялся над ними Сцегф'Од, — "если вы хотите чего-нибудь на самом деле зловонного, попросите меня." Быстро работая, он вскоре представил всем Смрадоиспускатель, способный самый сладкий аромат розы превратить в запах дохлого скунса. Силы-Которые-Есть начали понимать, что им надо делать.

The Wellsprings of Unsavoriness (Тошнотатор).

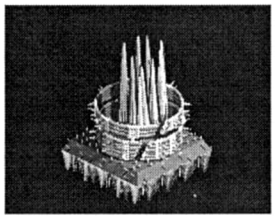
"Сцегф'Од — неблагодарный Демон", раздел 4.



Как вы понимаете, Сцегф'Од все еще не был впечатлен карательными мерами, к которым прибегали в Аду. Неподалеку он увидел Демона, который запихивал горячие стекольные осколки вперемежку с падалью ишака и коровьим пометом в глотку Проклятому. Сцегф'Од зевнул: "Я знаю шашлычную, где кормят гораздо хуже. Держу пари, что смогу приготовить что-нибудь по-настоящему отвратительное". Прищелкнув языком, он взялся за работу и быстро смастерил Тошнотатор, двойной котел, который испускал волны, делавшие абсолютно несъедобной любую пищу. Силы-Которые-Есть приготовились избавиться от него.

The Tactile Degradation Gizmo (Супердеградатор).

"Сцегф'Од — неблагодарный Демон", заключительный раздел.

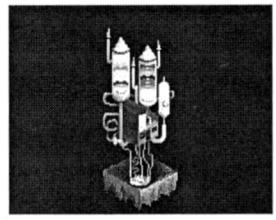


Сцегф'Од смотрел на вопящие, терзаемые массы и не чувствовал никакого удовольствия. "Нельзя ли сделать им еще немного хуже?" — стонал он. Вдруг, откуда ни возьмись, тысячи колючих цепей свалились сверху и содрали 95,3% кожи с его демонического тела, оставив Сцегф'Ода совершенно обнаженным в пропитанном серой воздухе. Но еще до того, как он успел на это отреагировать, миллионы багровых молний начали поражать его обнаженные нервы, с каждым ударом вызывая у него приступы боли. "Неплохо", — он скорчился от судорог, — "но разве вы никогда не спали в привокзальных гостиницах?" И, как вы уже догадались, Сцегф'Од отправился строить новую машину. Как только он закончил изготовление Супердеградатора,

Силы-Которые-Есть пожаловали к нему в гости. "Ты единственный огромный кусок дерьма во всем Создании", — взревели они, — "Ты не нашел удовольствия в Раю и не познал страдание в Аду. И у нас нет другого выхода, кроме как реинкарнировать тебя..." "Прекрасно!" — сказал Сцегф'Од. "...в скалу. Во всей вселенной только скалы не могут видеть, слышать, осязать и чувствовать. Ты будешь вещью, полной мыслей, не способной реализовать ничего из своих задумок." "Но,.." — пытался возразить Сцегф'Од. "Счастливого пути!" — Силы-Которые-Есть щелкнули своими всемогущими пальцами. Мораль этой истории такова: "Нигде не любят нытиков".

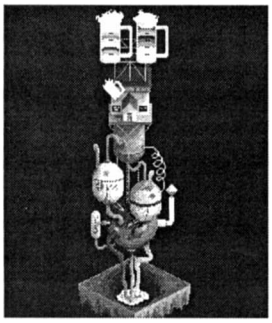
Лимбо-Бары

The Little Limbo Bar (Маленький Лимбо-Бар).

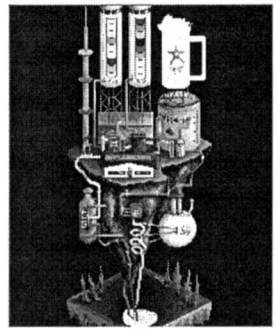


Всего несколько вещей могут удержать Пропавшие души от странствий по загробному миру. Одна из этих вещей — хорошая холодная выпивка (не алкоголь, но нечто веселящее). Лимбо-Бар дает представление об этом малоизвестном факте, заманивая к себе пропавшие души и месяцами веселя и развлекая их. В конце концов, души, спотыкаясь, вываливаются из бара, надеясь, что Демиург построил то, что им необходимо. Маленький Лимбо-Бар полезен начинающим Демиургам, которые еще не научились не допускать появления Пропавших душ. Они способны удерживать у себя 750 душ в год и имеют запас выпивки на 30.000 душ. Цена — 30.000 Пенни, стоимость модернизации 105.000 Пенни.

The Limbo Bar 'n' Grill (Лимбо-Гриль).



Это незаменимый помощник Демиурга для борьбы с хаосом, возникающем в загробном мире после планетных катаклизмов, когда появляется слишком много душ одновременно. Лимбо-Гриль может вместить одновременно до 15,000 душ в год, и имеет запас выпивки на 600.000 душ. Цена — 120.000 Пенни, стоимость модернизации — 4.740.000 Пенни.

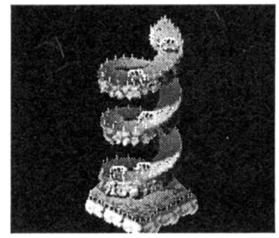


The Limbo Inn (Лимбо-Мотель).

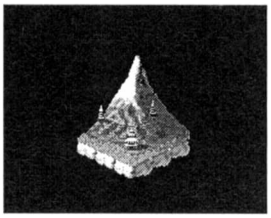
Это строение, конечно, может быть полезно, но только в случае стихийного бедствия типа Замерзания Ада или Наводнения в Раю. Но если вдруг выясняется, что вам необходим Лимбо-Мотель, а никакого стихийного бедствия нет и не было, то хреновый у вас загробный мир... Лимбо-Мотель имеет запас выпивки на 14.000.000 порций и способен обслужить 300.000 душ в год. Цена — 4.800.000 Пенни.

Первичные структуры в зонах Вознаграждений

Brahmatic Bovine Bliss Ranch (Благословенное Ранчо Брахманов).



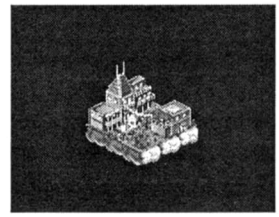
Каждый, кто заглядывал в глаза коровы, знает простую истину: коровы самые благословенные существа во всем Создании. На Благословенном ранчо брахманов этот факт получил практическое применение — Довольствовавшиеся души живут здесь так счастливо и безмятежно, как священные коровы брахманов. Муу-у!



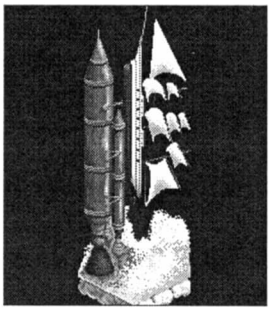
Ascetic Mountains (Горы Аскетов).

Окончательное Вознаграждения для Щедрых душ. Здесь, необремененные тяжестью обладания, они благословенно проводят время в вечном созерцании тайн и загадок Вселенной.

Party Town (Город-Праздник).



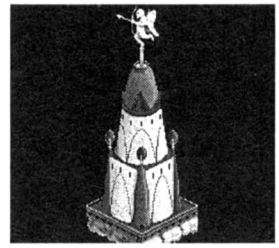
Это как Марди Гра, Новый Год, День Конституции и Карнавал, объединенные в один праздник. Каждый день здесь парад, каждый вечер — фейерверк, а каждую ночь — танцы на улицах. И не забывайте, что это Рай, и никто на следующий день не чувствует Адских болей в голове. Вот так-то...



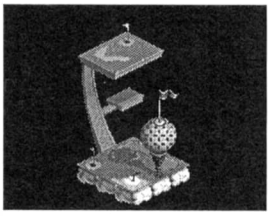
The Final Frontier (Последний Рубеж).

Окончательным видом Вознаграждения для Трудолюбивых душ является билет в Великую Неизвестность. Это рискованное мероприятие — пытаться создать загробный мир для себя одного на обширных неисследованных территориях вне Рая и Ада. Но что может быть лучше для трудоголиков, чем укрощение дикого мира?

Cherubopolis (Херувимоград).



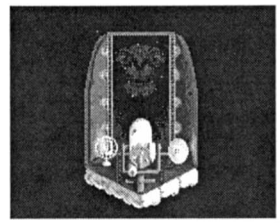
Херувимоград — окончательное вознаграждение для Целомудренных душ. Это место, где тишина лишь изредка прерывается пением тетивы на луке одного из херувимов. И вслед за этим очередные две души до беспамятства влюбляются друг в друга.



The 19th Tee Links (Гольф-Клуб).

Ах эта безмятежная тишина лесных прудов и взлетающие с кряканьем утки, почуявшие опасность, и громкий выстрел из дробовика, раскалывающий тишину... Нет, это не для нас — существует всего несколько видов времяпрепровождения, требующих такого же умиротворенного состояния, как гольф. Вот почему для Миролюбивых душ открыты в Раю курсы гольфа.

Look To the Stars (Взгляни на Звезды).



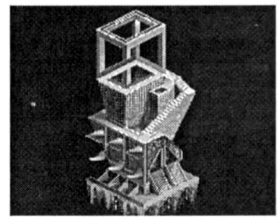
Наилучшее из Вознаграждений для Смиренных душ функционирует в несколько этапов. Для начала, Смиренные души рассеиваются в космосе, где их мощная доброта зажигает новые звезды. Эти звезды дают толчок к развитию планетарных систем. Там возникают новые формы жизни и новые цивилизации. В конце концов, миллионы лет спустя свет от этих звезд-душ достигает планет в других системах, где астрономы открывают новые звезды и вдохновляются на описание новых созвездий. И, конечно, новое созвездие называют по имени Смиренной души, которая дала ему жизнь.

The Game of Afterlife (Игра Afterlife).

Окончательным Вознаграждением для Благословенных душ является ни много ни мало... игра в Afterlife. Благодаря новой технологии фрактальных рефракций, каждая душа может сыграть роль Демиурга в своем собственном загробном мире. Разве есть что-нибудь более интересное?

Основные структуры в зонах Наказаний

Eschers Pit (Выгребная Яма).



С чем можно сравнить страдания, получаемые в этом месте? Представьте, что вы вывалились из котла, где только что варились в кипящем масле, прямо в костер. Внешне эта структура выглядит абсолютно банально, внутренние помещения — тщательно продуманные комнаты пыток. Здесь можно увидеть дыбы, пальцедробилки, шипцы и клещи всех сортов и калибров и другой подобный инструмент. Единственное, что здесь проводится крайне редко — медосмотр. Ну так это и не удивительно для подобных учреждений. Однако, Выгребная яма имеет и несколько специфических особенностей. Во-первых, ни одна душа не истязается здесь тем же способом, что и ее соседи. Это доводит Завистливые души до умопомрачения, т. к. они уверены, что получают меньшую дозу страданий, чем недостойные ублюдки по соседству. Во-вторых, Проклятые могут меняться местами со своими соседями каждые несколько дней — ведь они убеждены, что на новом месте им будет гораздо лучше. В-третьих (это кажется невероятным, но тем не менее является фактом), каждый раз, когда Проклятая душа меняет виды пыток и истязаний, она ВСЕГДА ухудшает свое положение. И вот это-то и является самым большим страданием для Завистников.

DisCorp (Корпорация "Нет").

Ничего не может быть хуже для слабой человеческой натуры, чем бег по бесконечному кругу официальной политики. Вот почему Корпорация "Нет" является окончательным Наказанием для Алчных и Скупых душ. Здесь все Проклятые начинают с должности курьеров и через тысячи лет, заполненных подхалимажем, лестью и лизанием начальствен-

ных задниц, они достигают поста вице-президента. И все это только для того, чтобы тут же быть пониженным в должности до уровня курьера по прихоти Демона-президента. И бег по кругу начинается сначала.

The Bowels of Hell (Адский Кишечник).

Очень трудно описать эту структуру, чтобы при этом вас самих не вырвало, но мы попробуем:

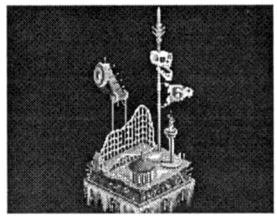
Чревоугодники пришиваются к внутренностям пищеварительного тракта Архдемона, который постоянно сидит на плохой диете, состоящей из перченной, соленой, копченой и маринованной пищи.

Ко рту каждой из душ намертво приклеивается пластиковый шланг.

Другой конец этого шланга вставляется в... хм... другой конец... пищеварительного тракта соседа, в результате...БВА-АА-ААА!

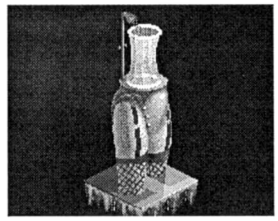
В общем, если вам очень интересно, то посмотрите картинку.

666 Pennants Over Perdition Theme Park (Парк 666 Идиотских Развлечений).



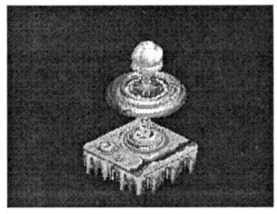
Существует теория, что некоторые могут быть очень счастливы только в том случае, когда кому-нибудь по-настоящему плохо. Эта теория нашла свое воплощение в Парке 666 Идиотских Развлечений. С одной стороны, демонические посетители парка вовсю развлекаются, принимая участие в самых бредовых гонках, играх, шоу. С другой стороны, рабочий персонал парка (состоящий сплошь из Ленивых Проклятых), обеспечивающий все эти развлечения, настолько несчастен, что многие из них бросаются под колеса паровоза. Но ничего этим не добиваются, ведь они не могут умереть.

The Big Tease Shower Tower (Башня Откровенных Шоу).



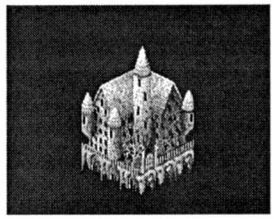
Большинство Наказаний для Похотливых в Аду предусматривает притупление чувственных ощущений. Однако в окончательном варианте Наказания, Проклятым наоборот разрешены все плотские ощущения... и, единственное, что они не могут, так это удовлетворить свою похоть. Благодаря искусному стриптизу, чтению отличной порнографической литературы и показу великолепнейших порнофильмов, Проклятые постоянно находятся в возбужденном состоянии,.. и медленно-медленно сходят с ума.

War! What is it Good For? (Война! Для чего она нужна?).



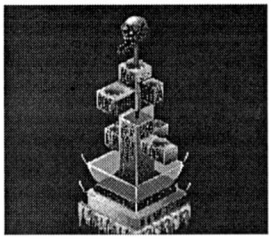
Каждому известно, что Война — это Ад, но в этом случае Ад — это сплошная Война. В окончательном наказании для Воинственных Проклятых души постоянно убивают друг друга в грандиозной битве с участием сотен армий. Когда душа "умирает", ее тело регенерируется (причем делается это наспех, "тяп-ляп"), и она отправляется обратно на фронт, чтобы умереть снова.

The Loony Bin (Сумасшедший Дом).



Комбинация жесткой тюремной политики Сан-Квентина с унизительным покровительством монахов из С.-Елсескара и даст в результате то, что называют Отхожим местом Ада, унизительнейшую пытку для Гордых Проклятых. Если вы не были сумасшедшим, когда попали сюда... Подождите несколько недель...

Fear, Unlimited (Беспредельный Страх).



Каждый из нас чего-нибудь боится, и Демоны из учреждения под названием Беспредельный Страх являются лучшими специалистами по определению этих страхов и претворению их в жизнь. На сегодня они зарегистрировали и проверили на практике свыше 25 миллиардов различных фобий. От самых экзотических (краснорозофобия — страх, что бегающий по экрану человечек спрыгнет на клавиатуру и убьет вас) до банальных (физзофобия — боязнь газированных напитков).

Структуры и Вайбсы.

Вряд ли имеет смысл описывать подобным образом все усовершенствования структур наказания/вознаграждения, их слишком много. Но каждый вид структуры излучает вокруг себя определенные Вайбсы, и это обязательно нужно учитывать при строительстве зон. Иногда имеет смысл запереть структуру и не дать ей развиваться дальше чисто исходя из распределения Вайбсов. Поэтому ниже приводится таблица соответствия сооружений и их излучений.

Структура	Вайбсы
Вознаграждения	
Удовлетворенность	
Vacation Slides Of The Gods	Очень плохие
The Good Neighbor	Средне плохие
Coffee Shops Of The Word	Средне плохие
Karaoke Korners	Слабо плохие
The Choir Invincible	Слабо хорошие
Envy Aid	Средне хорошие
Brahmatic Bovine Bliss Ranch	Очень хорошие
Милосердие	
You Are Already A Winner	Слабо хорошие
Lost And Found	Средне хорошие
The Good Space	Очень хорошие
The Incredibly Lost Episodes	Средне хорошие
The Final Piece Convention	Средне плохие
Ascetic Mountains	Нет
Умеренность	
The Perfect Party	Средне плохие
Lands Of Milk And Honey	Слабо плохие
Deux Ex Diner	Нет
Hog Heaven	Слабо хорошие
Sickeningly Sweet Sugar Savannas	Нет
Party Town	Очень плохие

Структура	Вайбсы
Прилежание	
Your Home is Your Castle	Очень хорошие
The Eternal Afternoon	Средне хорошие
It's a Cat's Life	Средне хорошие
Mom and Pop Shops	Слабо хорошие
Paradise University	Слабо плохие
Cloud Nine Labs	Средне плохие
Towers-A-Go-Go	Средне плохие
Divine Engines	Очень плохие
The Final Frontier	Очень плохие
Целомудрие	
Valentine Town	Слабо плохие
The Only Non-Sleazy Singles Bar In Creation	Средне плохие
The Perfect Spot Cosmic Backrub	Очень плохие
Palaces Of True Love	Средне плохие
Wedding Day Redux	Нет
Castaways	Слабо хорошие
The Perfect Evening	Очень хорошие
Cherubopolis	Нет
Умиротворенность	
Perfect Playgrounds	Средне хорошие
Fishing Holes	Слабо хорошие
Heaven's Complaint Department	Нет
USDA Local #777	Слабо плохие
Board Games	Нет
Fight The Power!	Слабо хорошие
The 19th Tee Links	Очень хорошие
Скромность	
Humble Pie	Слабо хорошие
Press Conference	Слабо плохие
You Oughta Be In Pictures	Средне хорошие
Humble-mentary	Средне плохие
Monuments To Humility	Очень хорошие
DNA Park	Средне плохие
Keys To The City	Средне хорошие
Look To The Stars	Нет
Универсальная зона	
Good Heavens Theme Park	Очень хорошие
Наказания	
Зависть	
Out Of The Frying Pan	Средне плохие
Another Man's Shoes	Средне плохие
Survey Of The Damned	Слабо плохие
Hell Octoplex 666	Слабо хорошие
NoBody Burgs	Средне хорошие
Escher Pits	Очень хорошие
Жадность	
Jerky City	Слабо хорошие
The Collective	Средне хорошие
Bingoslypertukaw!	Очень хорошие
Booty Island	Средне хорошие

Структура	Вайбсы
Carousels Of Greed	Очень плохие
DisCorp	Нет
Обжорство	
Taco Inferno	Средне плохие
Sticky's	Слабо плохие
Pinhead Pizza	Нет
Bahb's All-U-Must-Eat	Нет
The Bowels Of Hell	Очень плохие
Праздность	
The Itch	Очень хорошие
Sweat Shops	Средне хорошие
Bitter Harvest Fields	Средне хорошие
Convention Of The Damned	Слабо плохие
The Enchanted Forest Of Cable	Средне плохие
666 Pennants Over Perdition Theme Parks	Очень плохие
Похоть	
Lust Freezers	Слабо плохие
Punishing Peep Show Pavillions	Средне плохие
The Laundromat	Очень плохие
Purple Passion Pulsing Plasma Pods	Средне плохие
Screaming Subspace Voids	Средне хорошие
Dates From Hell	Очень хорошие
Roboto	Очень хорошие
Ignorance Ain't Bliss	Очень хорошие
The Big Tease Shower Towers	Очень хорошие
Гнев	
Immortal Backalley Battle Warriors	Средне хорошие
The Real Underworld	Слабо хорошие
The Post Office Game	Нет
Hellrose Place	Очень плохие
Terrorville	Слабо хорошие
Illuminatiland	Нет
War! (What Is It Good For?)	Очень хорошие
Гордость	
The Age Of Aquarium	Слабо хорошие
Doll House	Слабо плохие
SOUL Farm	Средне хорошие
The Zoo	Средне плохие
A World Of Pain	Очень плохие

Стратегические рекомендации

Первое, о чем надо подумать — расположение структур Вознаграждения/Наказания. Они не должны находиться рядом с Воротами и Карма-Станциями (из-за отрицательных Вайбсов, излучаемых этими объектами). Но ведь и сами души очень часто приносят с собой отрицательные Вайбсы. Поэтому надо предусмотреть возможность вставлять между структурами объекты, способные исправить положение — жилища и Подарки.

Даже самый слабый из подарков распространяет вокруг себя больше положительных Вайбсов, чем самое совершенное из жилищ.

В связи со всем вышесказанным, наиболее приемлемы два варианта расположения структур Вознаграждения/Наказания — линейный (структуры каждого из типов располагаются ровными рядами с промежутками для Подарков и Топиасов) и циклический (восемь зон 3x3 располагаются вокруг одного поля 4x4, и все это окружено дорогой).

Зоны Вознаграждения/Наказания делайте только размером 3x3 (особенно в самом начале игры). Это связано с тем, что, во-первых, функционируют только те поля структур, которых отделяет от дороги не более двух клеток, во-вторых, окончательный вариант структуры Вознаграждения/Наказания любого из типов имеет размер 3x3, и, в-третьих, даже на поле 6x3 вместо двух структур 3x3 скорее всего появятся три структуры 2x2 плюс 6 структур 1x1, что очень нежелательно, т. к. этот вариант практически не имеет шансов переродиться в структуры 3x3. И вам все равно придется что-нибудь взрывать, чтобы добиться оптимальной плотности структур.

Теперь очередь Сифонов, без которых, как известно, нам не видать совершенства, как своих ушей. Имейте в виду, что не надо действовать по принципу "каждому сифону по скале". Гораздо лучше заполнять ими все свободные клетки рядом с каждой скалой. Для начала вполне хватит по три Сифона в Раю и в Аду. И не забудьте, что к Сифонам надо подвести Дороги.

Итак, у вас построены Ворота, Карма-Станции, зоны Вознаграждения/Наказания всех основных типов (универсальный можно пропустить), Топиасы и Сифоны. Теперь достройте Обучающий центр и можно запускать время. Как только начали появлять первые примитивные структуры — сразу балансируйте их. Это ускорит появление более совершенных структур. И следите за советами Джаспера и Арии — они дурного не посоветуют.

Время идет, деньги уходят... Не отчаивайтесь, как только вы поднимете стоимость души примерно до 0,40 Пенни, вы начнете получать пусть мизерную, но прибыль. В случае возникновения проблем с перенаселением, только в крайнем случае решайте их созданием новых зон (уж не говорим про установку Лимбо-Баров, что у разумного Демиурга должно встречаться крайне редко) — так как это понижает стоимость души.

Как только население Рая (Ада) достигнет 50.000, вы получите свой первый Подарок от старины Сцегф'Ода. Используйте его как катализатор для роста структур. При возникновении окончательных вариантов структур закрывайте их, чтобы не допустить вырождения. Подарок можно (и нужно!) периодически взрывать и переставлять на новое место (благо это не стоит денег), чтобы он своими мощными Вайбсами подталкивал структуры к перерождению. У первого из Подарков есть еще одно примечательное свойство — он "отстреливает" приближающихся к нему птичек и летучих мышей. Точно так же другие Подарки помогают бороться с различными мерзопакостными проявлениями "Плохих Вещей".

С этого момента с каждым десятикратным увеличением населения вы будете получать все более и более мощные Подарки, а когда они закончатся, получите возможность строить все более и более вместительные Зоны Всеобщего Ужаса и Соборы Любви.

Последний совет касается Автобаланса (**MacroManager**) — не прибегайте к нему, пока не начнете получать устойчивую прибыль в размере хотя бы 1.000.000 Пенни в год — это слишком дорого, и нет гарантии, что эффект от него компенсирует затраты. Лучше отбалансируйте структуры вручную — это бесплатно. Зато потом он станет незаменимым помощником — при опре-

деленном навыке и при помощи Автобаланса можно править загробным миром на максимально возможной скорости (**Demonically Fast**). Однако необходимым условием для этого является сведение к миниуму количества структур (одна структура 3x3 вмещает в сотни раз больше душ, чем 9 структур 1x1, а ее баланс обходится в 9(!) раз дешевле).

И пару слов о других сценариях игры. Первое, что надо сделать — отбалансировать все структуры. Второе — исправить карту Вайбсов, грамотно расставив Подарки. Если это не помогает, не останавливайтесь перед уничтожением объектов, распространяющих отрицательные Вайбсы, и даже перед уничтожением структур, если нет места, куда можно воткнуть Подарок. А в остальном действуйте в полном соответствии с рекомендациями, изложенными в этой главе.

А главное — будьте хорошим Богом для своих подданных!

Несколько секретов

Десять миллионов пенни:

Во время игры наберите **$@!** (то есть **421** при нажатом Shift). Это даст вам 10 миллионов пенни. Вы можете делать это только пять раз, иначе появится Звезда Смерти и будет атаковать ваши Небеса или Ад.

Адский кролик Макс:

Во время игры наберите **SAMNMAX**. Наберите это обязательно большими буквами три раза для того, чтобы появился скрытый ужас, Макс, истинно адский кролик!

Секретное здание:

Перейдите в Ад и переключите вид на Север (**North (up)**). Теперь перейдите в какой-нибудь угол, который вы не используете, и постройте замкнутую дорогу в виде квадрата, который ограничивает пустой участок 7 на 7.

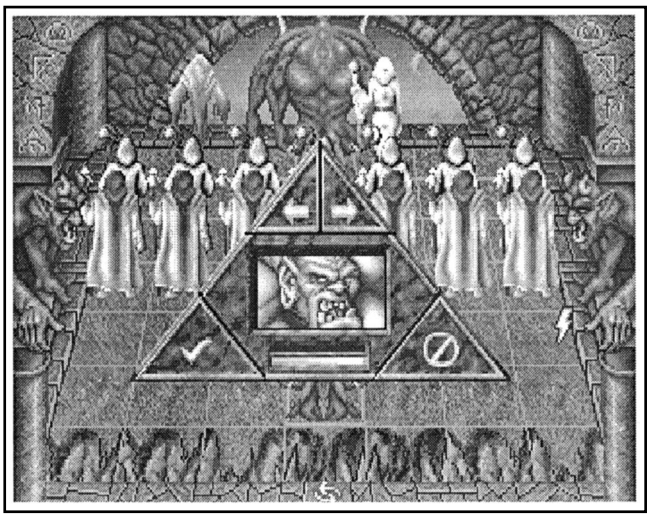
Переключите режим времени на Божественное Вмешательство (**Divine Intervention**).

Начиная с самого северного угла и в направлении направо уложите цвета в нижеприведенном порядке:

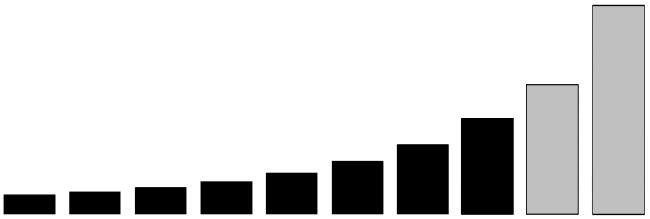
З	Ж	О	К	Ф	А	С
Ж	О	К	Ф	А	С	З
О	К	Ф	А	С	З	Ж
К	Ф	А	С	З	Ж	О
Ф	А	С	З	Ж	О	К
А	С	З	Ж	О	К	Ф
С	З	Ж	О	К	Ф	А

С — синий
К — коричневый
О — оранжевый
З — зеленый
Ф — фиолетовый
Ж — желтый
А — алый

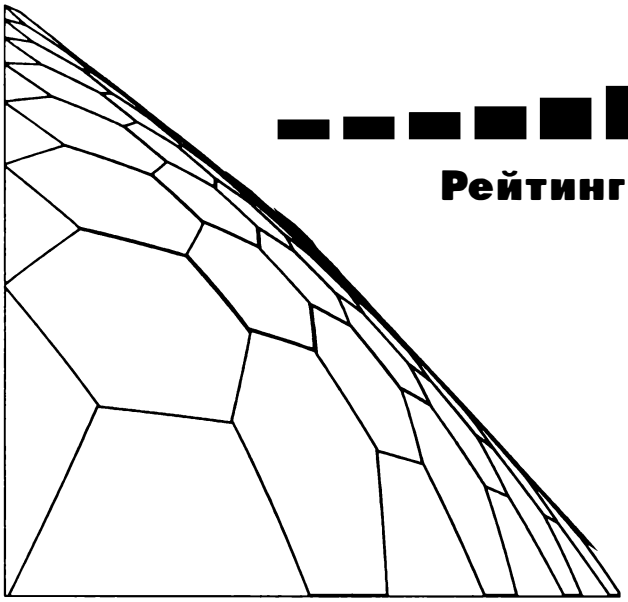
Теперь восстановите нормальный ход времени, и вы увидите, как появится скрытое здание. Прочитайте текст. Это секретное здание от дизайнеров игры.



Dark Legions



Рейтинг 8/10



Strategic Simulation Inc.
Silicon Knights

БАЗОВЫЕ ДАННЫЕ

Варианты названия	**Dark Legions**
Варианты перевода	**Темные легионы**
Сокращения и прозвища	
Год выпуска	**1994**
Производитель	**Silicin Knights**
Издатель	**Strategic Simulation Inc.**

Продолжения
нет
Предшественники
по духу – Archon, Archon Ultra

Редакторы уровней
нет
Дополнительные уровни
нет

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Операционная система	**DOS и Windows 95**
Объем	**2CD RIP ZIP**
Особые требования	**желательны джойстик или геймпад**
Графика	**HiRes**
Видеоролики	**рисованные, в заставке**
Оперативный 3D синтез	**не используется**

Управление

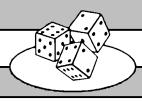
- ☑ *Клавиатура*
- ☑ *Мышь*
- ☑ *Геймпад*
- ☑ *Джойстик*
- ☐ *Спец. Джойстик*
- ☐ *Шлем*

Рекомендовано: джойстик+мышь

Коллективная игра

1-2 *игрока*

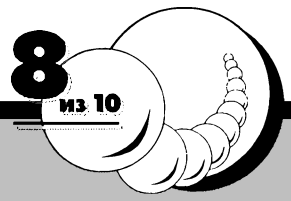
- ☑ *По очереди*
- ☑ *Деление экрана*
- ☑ *Кабель*
- ☑ *Модем*
- ☐ *Лок. сеть*
- ☐ *Интернет*
- ☐ *По почте*



ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС

Играть одному	
Впервые	**вполне любопытно**
Играть снова и снова	**только для любителей**
Играть с напарниками	
Сотрудничество	**невозможно**
Соперничество	**очень классно**
Команда против команды	**невозможно**
Играть много и постоянно	**вполне интересно**

Комментарий **особо интересна фанатам фэнтэзи и ролевиков.**

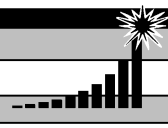


ЗА И ПРОТИВ

Очень хорошая концепция, особенно для дуэлей.
Прекрасно нарисованные и анимированные персонажи.
Широкий выбор персонажей и стратегий.

Нет поддержки локальной сети.
Иногда игра протекает слишком медленно.
Магии много, но нет разнообразия заклинаний.

Фанатов подобных игр, особенно имеющих модем или кабель, увлечет всерьез
Всем остальным – на любителя.

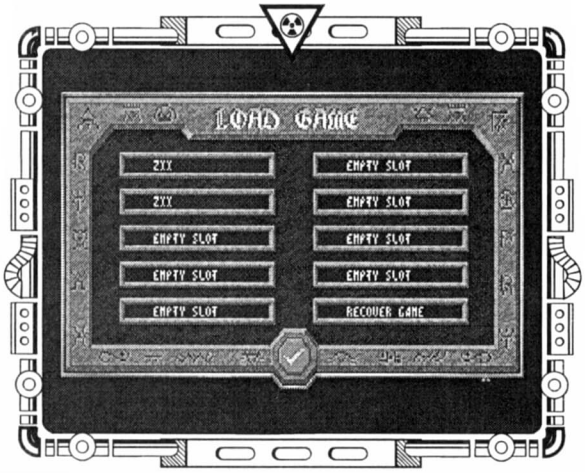


РЕЙТИНГ

Суть игры	*подобие шахматной партии на доске с разными типами рельефа фигуры, попавшие на одну клетку, сражаются динамически*
Мир игры	*мрачное фэнтэзи: демоны, тролли, элементали и множество видов магии*
Тип игры	*пошаговое тактическое сражение с аркадными поединками*
Атмосфера игры	*мощь и магия служат войне*
Заставка	
тип	*рисованная*
содержание	*пытается передать атмосферу игры*
Графика	
основная игровая	*очень радует, хотя и мрачновато*
оперативный 3D синтез	*нет*
видеоролики	*нормально*
Звук	
атмосфера	*в полной мере создается*
музыка	*вполне хорошо*
шумы, эффекты, голоса	*очень хорошо*
Новизна, креативность, свежие идеи	
на сегодня	*значительное улучшение Archon Ultra*
на момент появления	*—— // ——*
если не брать в расчет игры той же серии	*без AU – экстремально оригинально*
Сюжет	
игровой мир	*хоть слегка искусственно, но красиво*
предыстория	*почти отсуствует*
вживаемость в процесс	*очень серьезная*
набор вооружений	*можно бы и побольше*
общее впечатление	*хорошая работа*
Управление	
клавиатура	*не очень удобно 2 игрокам на одной клавиатуре*
мышь	*необходима в тактическом режиме*
джойстик	*крайне удобен в сражениях*
экранный интерфейс	*не всегда удобен*
Концепция и игровая механика	*весьма высокая оценка*
Интеллект компьютерных противников	*достаточно высок*

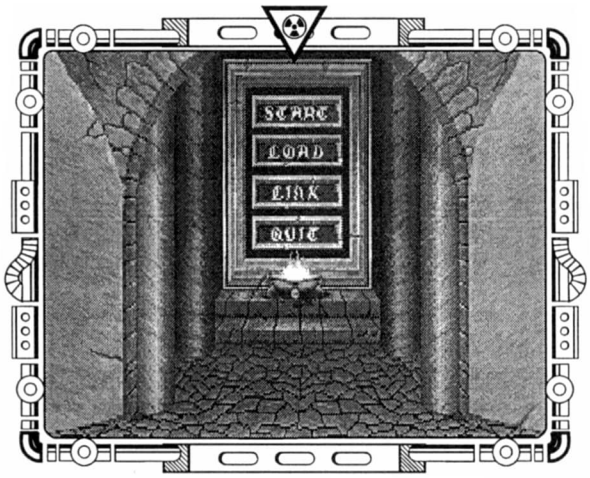
Среди многообразия стратегических игр, увидевших свет за последние годы, игра Dark Legions, выпущенная канадской фирмой Silicon Knights в 1993 году, стоит как бы особняком. Конечно, знатоки смогут припомнить несколько схожих по тематике игр, таких как старинная DinoWars, а также Archon и ее более поздний римейк Archon Ultra. Однако, безукоризненный стиль, в котором исполнена эта игра, сочетающая в себе точность логического расчета с динамикой боя, заслуживает особой похвалы. Перед игроком раскрываются поистине безграничные возможности. И хотя правила игры весьма громоздки, их освоение не составит большого труда. Среди читателей, безусловно, найдутся любители настольных игр. Подавляющее большинство знает о шашках и шахматах, кое-кому знакомы более экзотические рэндзю и го. Сохранившая все элементы классических настольных игр Dark Legions, кроме чисто положительных эмоций, скорей всего вызовет у игрока настойчивые приступы "deja vu". И в самом деле, расчетливая позиционная борьба может напомнить читателю о шахматных баталиях, неясность расстановки сил противника навеет воспоминания о покере, а минирование местности воскресит знакомый с детских пор морской бой. Украшением игры стали великолепно выполненные анимации, которые не теряют своей привлекательности и сегодня, когда требования, предъявляемые к компьютерным играм, резко возросли. Мрачная "потусторонняя" музыка подчеркивает мистический характер происходящего. Действующие лица игры взяты авторами из популярных произведений жанра dark fantasy. Часть героев, в свою очередь, заимствована из скандинавских мифов и сказаний. Надо сказать, что обращение к подобной тематике является визитной карточкой для игр, выходящих под лейблом SSI.

Победа! Можно сожрать трупы убитых врагов.



Какой бы save загрузить?

А теперь ближе к самой игре. В игре происходит сражение двух армий. Оно развивается в двух игровых режимах. В основном режиме игрок должен добиться позиционного перевеса на стратегической карте, умело используя промахи противника. Здесь нельзя упускать из виду особенности ландшафта. Особо важную роль в борьбе играют магические дарования воинов. Их своевременное применение способно переломить ход борьбы в вашу пользу. Серьезным препятствием для неприятеля могут стать ловушки, умело расставлен-



Главное меню игры.

ные на карте. Ставя своего воина на один квадрат с противником, вы временно переводите игру в режим динамического боя, где произойдет выяснение отношений на специальной боевой арене. Здесь важно избегать опрометчивых решений и не лезть попусту на рожон. Вступая в бой с заведомо более сильным противником вы, скорее всего, обрекаете себя на бесславное поражение. Несколько уверенней в бою почувствуют себя игроки, имеющие за плечами опыт аркадных игр типа Mortal Kombat или Super Street Fighter. Вообще, игроку, не обладающему хорошей реакцией, в этой игре придется туго, особенно на сложных уровнях.

Основной задачей игры является победа над владельцем Орба в армии противника. Обладатель Орба подобен шахматному королю, с той разницей, что в шахматах король всегда на виду, а в Dark Legions хозяин Орба неясен до последней минуты. Этот фактор усложняет и без того нелегкую задачу игрока, ведь вспоминая известный фильм, поиск черной кошки в темной комнате всегда труден. Многие игроки успешно решают эту проблему, попросту уничтожая всех без исключения бойцов противника.

Для начала стоит воспользоваться удобной функцией быстрого старта. Это упрощенный вариант игры, где не требуется самостоятельного создания и расстановки армии, а уровень игры компьютера варьируется от новичка до мастера. Одна из предустановленных игр рассчитана на двух участников-людей. Вдоволь попрактиковавшись, можно попробовать создать армию самому. Постепенно увеличивайте уровень игры компьютера и, по возможности, играйте с живым соперником. Удачи вам!

Главное меню

После небольшой заставки щелкните левой кнопкой мыши по двери, и вы окажетесь на экране главного меню. Здесь играющему предоставляется возможность сделать выбор из следующего:

Start — приступить к игре.

Load — загрузить сохраненную ранее игру.

Link — приготовиться к игре в сетевом режиме.

Quit — выход в Dos.

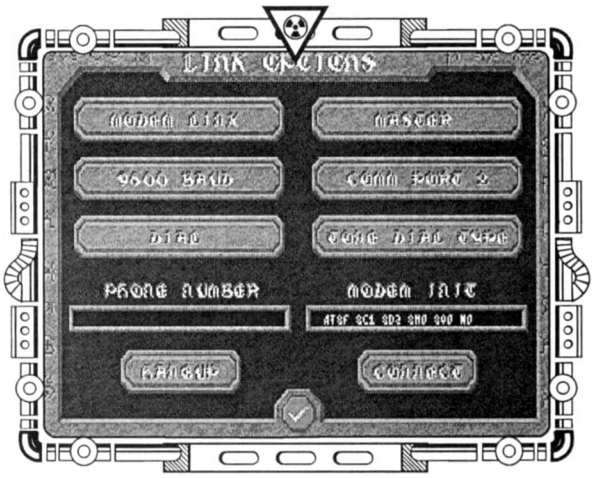
Чтобы выбрать необходимое, игрок должен щелкнуть левой кнопкой мыши по одной из надписей (применяется во всех игровых меню).

Загрузка сохраненной игры (Load)

С помощью этой функции игрок может продолжить ранее сыгранную игру. Игрок может сохранять до десяти игр, а затем загружать их.

Приготовиться к игре в сетевом режиме (Link)

Для игры в сетевом режиме предпочтительно иметь приличные машины (не хуже **486DX/33**). С целью получения максимального удовольствия от игры предусмотрена функция автоматического сохранения. Специально для этого отведено последнее окно в экране загрузки игры. Если связь прервалась, просто восстановите сохраненную игру.



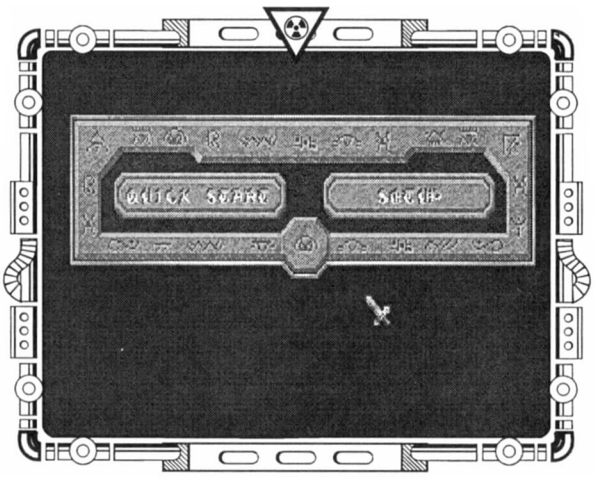
Меню сетевой игры.

Modem/Direct Link

Выберите тип связи — модем или прямое соединение кабелем.

Master/Slave

Один компьютер должен быть выбран в качестве главного (**Master**), а другой подчиненного **(Slave)**. Это не влияет на саму игру.



Частный случай этого меню.

Baud Rate

Отражает скорость передачи информации. Установите скорость, которую поддерживает ваш модем. Если вы пользуетесь кабелем, ставьте максимальную.

Com Port

Установите правильный номер для вашего порта, куда присоединен кабель или модем. Обычно для этой цели предназначен порт **COM2**.

Tone/Pulse Dial

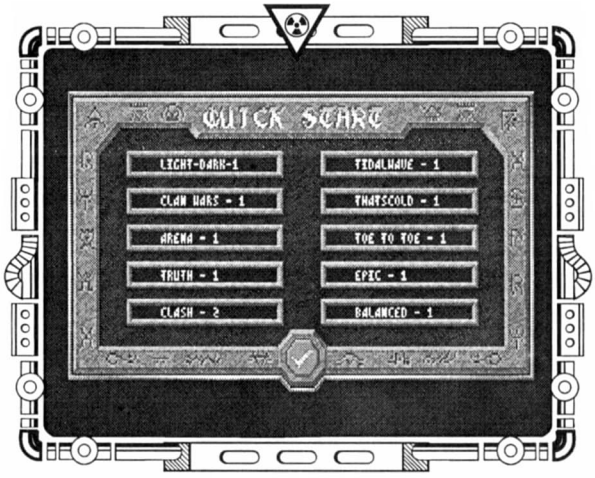
Переключение между видами связи. В нашей стране в основном используется **Pulse**.

Dial/Wait for Call
Главная машина использует **Dial**, в то время как подчиненная машина должна ждать ответа (**Wait for Call**).

Phone
Использующий функцию **Dial** должен правильно ввести телефонный номер оппонента.

Modem Init
Строка инициализации модема. Прежде чем менять ее, посоветуйтесь со специалистом.

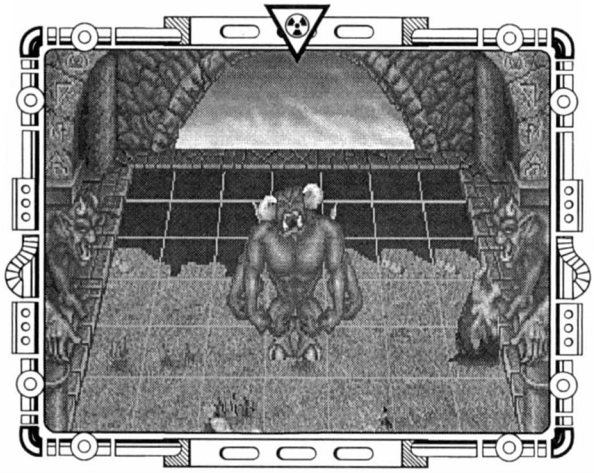
Hangup
Щелкнув левой кнопкой мыши по этой кнопке, вы прекращаете связь. Этой функцией желательно воспользоваться до выхода из программы.



Еще одно из меню игры.

Connect
Попытаться установить связь с соперником. Если связь не устанавливается, возможно, вы неправильно установили или согласовали настройки.

Новая игра (Start)
Начав новую игру, играющий может немедленно перейти к действию, выбрав в следующем подменю "быстрый старт" (**Quick Start**). Этот вариант рекомендован для начинающих игроков. Более сложна самостоятельная "установка игровых параметров" (**Setup**).



Демон всегда готов рвать врагов на части.

Быстрый старт (Quick Start)
Это самый простой способ начать игру. Игроку предлагается на выбор десять различных игр с подготовленным заранее набором армий, карт, ловушек и колец. Это лучший способ освоить игру, не обременяя себя изучением установочного процесса. Далее следует перечень игр и их характеристики:

Light-Dark-1

Силы Света приготовились к сражению с силами Тьмы. У сил Света лучшая позиция и хорошие шансы на победу. Компьютер играет на уровне **Easy** (легкий). Вы будете играть за силы Света (игрок 1).

Clan Wars-1

Битва клана Берсеркеров с полчищами Орков. Соперники только что приметили друг друга и рвутся в бой. Вы играете за клан Берсеркеров (игрок 1). Компьютер играет на уровне **Average** (средний).

Arena-1

Две армии решили выяснить отношения на местности, именуемой "Арена". Компьютер имеет довольно слабый состав. Уровень трудности **Easy** (легкий). Вы — игрок 1.

Truth-1

В этой игре более всего ценится Провидица. Оберегайте ее, и победа будет за вами. Уровень игры компьютера **Average** (средний). Вы — игрок 2.

Clash-2

Игра для двух игроков. Герои сражения разбросаны по всей карте, и борьба предстоит нешуточная.

Tidalwave-1

В этой игре значительная часть вашей армии состоит из Водяных. Армия противника укомплектована, в основном, земными бойцами. Компьютер играет на уровне **Average** (средний). Вы — игрок 1.

Thatscold-1

В этой игре вам придется замораживать попадающих в поле зрения соперников с помощью многочисленных Волшебников и Храмовников. Больше похоже на стратегическую игру, чем на битву двух тактиков. Уровень игры компьютера **Easy** (легкий). Вы — игрок 1.

Toe to toe-1

Закатайте рукава и смело в бой! Игра требует серьезного осмысленного подхода. Предназначена для опытных игроков. Компьютер играет на уровне **Merciless** (беспощадный). Вы сражаетесь за игрока 1.

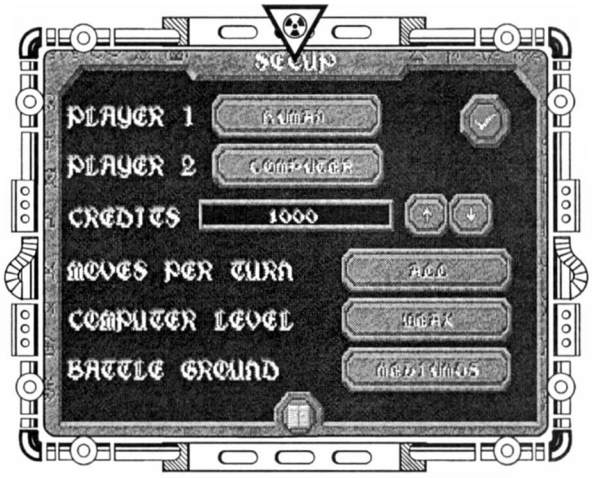
Epic-1

Армии противников идентичны. Компьютер играет на уровне **Average** (средний). Вы — игрок 1.

Balanced-1

Игра хороша для знакомства с Dark Legions. Здесь представлены все бойцы — по одному в каждом войске. Под одного из Огнедышащих замаскирован Непостоянный. Уровень игры компьютера **Hopeless** (безнадежный). Вы сражаетесь за игрока 1.

Прежде чем начать сражение, необходимо ознакомиться с управлением и принципами игры, изложенными далее. Если вы передумаете воспользоваться функцией **Quick Start**, просто щелкните по кнопке продолжения (крупная "галочка") и вернитесь в главное меню.



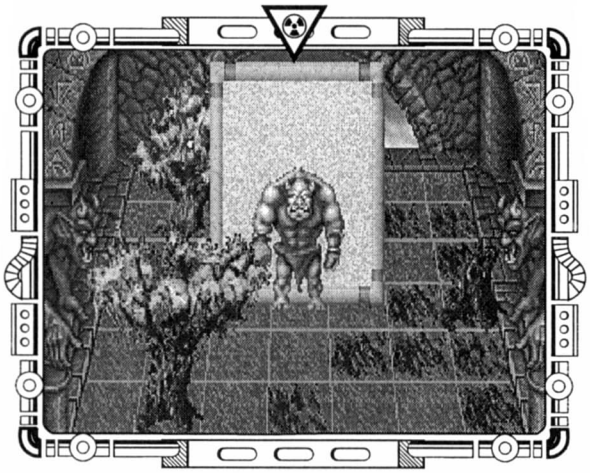
Установка игровых параметров.

Установка игровых параметров (Setup)

Приступать к самостоятельной установке игровых параметров следует осмотрительно — этот режим рассчитан на более или менее опытных игроков. Меню установки включает в себя несколько разделов:

Player 1/Player 2

Право выбора игрока. Вам необходимо решить, кому предстоит выступить за первого игрока (**Player 1**) — человеку (**Human**) или компьютеру (**Computer**). Аналогично и со вторым игроком. Первый игрок во всех играх ходит первым. Надо отметить, что игра с человеком принесет вам гораздо большее удовлетворение. Ведь победа над компьютерным интеллектом, при всех ее плюсах, никогда не сравнится с "живой" победой.



На самом деле он ненастоящий.

Credits

Это число отражает количество условных очков или кредитов, которые каждый из играющих может истратить на свои армии. По умолчанию игроку предоставляется тысяча кредитов. Игрок может уменьшить или увеличить их число в пределах от пятидесяти кредитов до десяти тысяч. Надо сказать, что неоправданное увеличение числа кредитов может испортить игру, поэтому неопытному игроку

стоит ограничиться стартовой тысячей. Количество кредитов меняется с помощью соответствующих стрелок. Процесс выбора можно значительно ускорить, удерживая левую кнопку мыши.

Moves per turn

В игре с двумя участниками вы можете выбрать число ходов, которые каждая сторона может сделать в свою очередь. Варианты: любое (**All**), 1, 3, 5, 10, 20. Выбор крайне важен: соперник, имеющий в распоряжении неограниченное число ходов, может сделать ставку на групповые атаки. Вообразите себе толпу Троллей, поочередно атакующих ваших бойцов. Этой же функцией имеет смысл воспользоваться при сетевой игре, чтобы, ограничив число ходов, не затягивать игру на долгое время.

Computer level

Изменение уровня игры компьютера.

Hopeless (Безнадежный)

Для изучающих игру. Компьютерный противник медлит в бою и принимает сомнительные решения в режиме стратегии. Количество кредитов у компьютера на 25% ниже вашего.

Weak (Слабый)

Искусственный разум противника довольно слаб, а количество кредитов на 25% ниже вашего.

Normal (Нормальный)

Соперник сражается в полную силу при одинаковом количестве кредитов.

Difficult (Трудный)

Компьютерный оппонент использует максимум возможностей. Количество кредитов превосходит ваше в полтора раза.

Merciless (Безжалостный)

На этот раз пощады ждать не приходиться! Компьютер играет на пределе, имея удвоенное, по сравнению с вами, число кредитов. В режиме боя воины противника получают преимущества по силе +2 и по скорости +1.

Battle ground

Кнопка выбора стратегической карты. Щелкнув по этой кнопке, вы увидите экран выбора поля битвы. Карты делятся на:

Tiny — маленькие.

Small — небольшие.

Medium — средние.

Large — большие.

Huge — огромные.

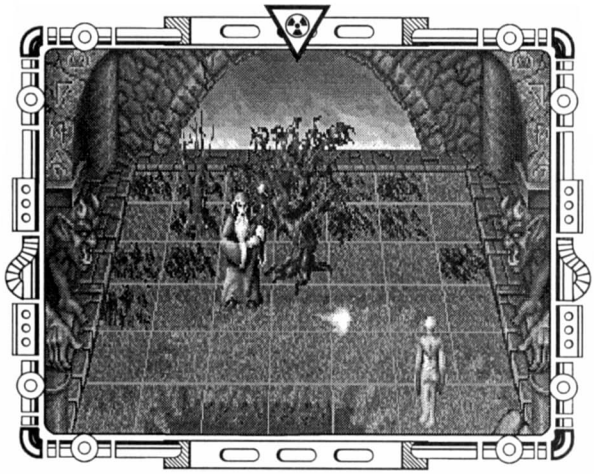
Большие карты стоит выбирать лишь при наличии достаточной практики. Следует учесть, что игра Dark Legions требует больших затрат времени. Выбрав большую карту, игрок должен при-

готовиться к длительной, подчас изнуряющей борьбе. Зеленый цвет на изображении каждой карты обозначает деревья, белым отмечаются скалы. Водные участки окрашены в серовато-синий цвет. Чтобы выбрать карту, щелкните по ее названию. С помощью стрелок можно перемещать список карт вверх или вниз.

Тратьте ваши денежки.

Экран создания армии

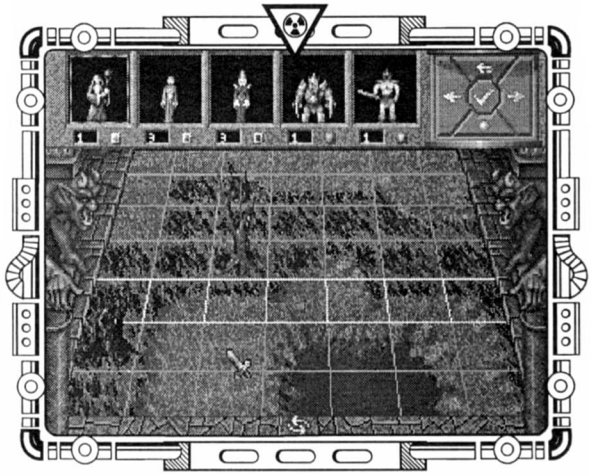
Установив необходимые параметры, вы попадаете в экран создания армии. Выбор участников предстоящего сражения крайне важен, ведь именно он может привести вас к блестящей победе либо к сокрушительному поражению. Для покупки вам предлагаются шестнадцать видов бойцов (каждый из которых может быть закуплен в любом количестве), а также волшебные кольца и ловушки. Образцы выставленного "товара" показаны в трех больших окнах. Для получения более подробной информации нужно щелкнуть по окну левой кнопкой мыши. Тем же способом можно вернуться обратно. Цена покупки в кредитах показана в правом нижнем углу каждого окна. Большие овальные кнопки с горизонтальными стрелками позволят вам просмотреть все возможные варианты покупок. Под каждой из картинок находятся стрелки, позволяющие изменить закупаемое количество, и число, отображающее результат. Общее количество неистраченных кредитов указано в центре экрана. Тратить все кредиты необязательно. Главной целью покупок является создание боеспособного войска.



Скоро они сойдутся один на один.

Можно сделать ставку на воинов, обладающих превосходными боевыми качествами, таких как Демоны или Тролли, либо попытаться составить комбинацию классных бойцов с воинами, полезными, в первую очередь, на стратегической карте. Не стоит забывать о кольцах и ловушках. Играющий может приобрести в общей сложности семьдесят пять воинов (на карте их не должно быть более ста для каждого игрока). Окно просмотра армии (глаз) даст возможность увидеть список уже купленных героев. Удачную комбинацию бойцов, колец и ловушек вы можете сохранить, щелкнув левой кнопкой мыши по окну сохранения армии (дискета + стрелка вниз). Загрузить ранее сохраненную армию можно с помощью окна загрузки (дискета + стрелка

вверх). После окончания создания армии щелкните левой кнопкой мыши по кнопке продолжения. Таким образом вы окажетесь в экране расстановки армии.



Правильная расстановка войск - залог успеха в предстоящей битве.

Экран расстановки армии

Скомпоновав новую армию либо загрузив предварительно созданную, вы готовы расположить ее на карте. Эта операция происходит в специальном игровом режиме. Удобный для пользователя интерфейс расположен в верхней части экрана. Под изображением купленных вами героев находятся указатель количества данного воина в вашей армии и символ для его обозначения на карте. Управление здесь таково:

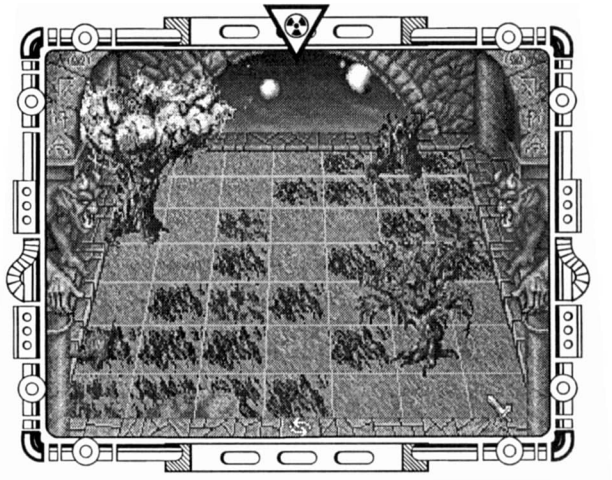
Левая/правая стрелки — просмотреть всю армию.
Изогнутая стрелка — начать расстановку заново.
Кружок — выбор владельца Орба.

Стратегическая карта поделена на четыре зоны. Зоны обозначены рядом подсвеченных квадратов. Для расстановки своих героев и ловушек игроку отведена самая нижняя зона. В следующей зоне, чуть повыше, могут быть размещены только ловушки. Доступ участников сражения в эту зону до начала битвы запрещен. Подобный порядок существует и для второго игрока. Ему для размещения своих сил отведена верхняя часть карты. Чтобы отвести участок для бойца или ловушки, щелкните левой кнопкой мыши по соответствующему изображению, затем по месту на карте, где вы хотели бы определить для них место. Щелкнув левой кнопкой мыши по тому же месту еще раз, вы отменяете свое решение. Ничто не может быть расположено на квадратах, занятых деревьями или камнями. Следует помнить, что только Водяные могут находиться на воде. Чтобы распределить кольца, щелкните левой кнопкой мыши по нужному кольцу, а затем по воину, которому вы отдаете кольцо. Кроме этого необходимо выбрать владельца Орба. Это можно сделать в любой момент. Щелкните левой кнопкой мыши по небольшой сфере в правом верхнем углу, затем по тому герою, которому вы отвели эту роль. Если вы, выбирая владельца Орба, укажете на пустое место на карте — ваше распоряжение отменено. Закончив расстановку, нажмите кнопку продолжения игры.

Режим стратегии

Это основной игровой режим в Dark Legions. Именно в нем проходит большая часть игры. И хотя игрок с быстрыми рефлексами может в какой-то степени компенсировать стратегические промахи в бою, овладение принципами стратегической игры является совершенно необходи-

мым. Чтобы научиться играть хорошо, нужно самым тщательным образом изучить возможности всех шестнадцати воинов. У каждого героя игры есть свои задачи, кроме того, почти все они обладают особыми возможностями. В результате сложных взаимодействий возникают высоко динамичные, оригинальные игры.



Над полем светят две луны - а это значит жди войны.

Управление на стратегической карте

Управление мышью

Мышь — это основное средство управления в режиме стратегии. Клавиатура выполняет лишь отдельные функции. Левая кнопка мыши используется для выбора иконок или областей на игровом поле. Правая кнопка мыши используется для переключения между тремя основными формами курсора — Меч, Молния и Увеличительное стекло. Щелкнув правой кнопкой, можно ускорить любую анимацию на **3D** карте (включая движения противника). Этой функцией стоит воспользоваться, если игра затягивается. Чтобы полностью отключить анимации, используйте кнопку отключения анимаций в меню игровых установок (см. далее). Кроме всего прочего, если подвести курсор мыши к любому краю экрана, основное окно начнет смещаться, давая вам возможность осматривать любые места стратегической карты. Три главные формы курсора служат для следующего:

Меч — с помощью этого курсора можно выбрать и передвинуть бойца на стратегической карте.

Молния — многие герои располагают особыми возможностями в режиме стратегии. Чтобы исполнить действие, активизируйте курсор и щелкните им по выбранному воину.

Увеличительное стекло — с помощью этого курсора можно получить своевременную информацию по любому участнику своей команды. Эти данные, выводимые на специальном экране, постоянно обновляются. С помощью этой функции можно узнать состояние жизненной энергии воина, сколько у него колец, не скрывается ли под маской бойца Непостоянный и т.д.

Управление с клавиатуры

F1 — переключение между **3D** видом и видом сверху. Эту же функцию можно вызвать из меню игровых установок.

F2 — поставить/убрать сетку на карте.

F3 — ускорение анимаций. То же самое делает правая кнопка мыши.

← ↑ ↓ → — сдвинуть в нужном направлении **3D** карту. Таким образом обеспечивается более плавное, по сравнению с мышью, перемещение по карте.

Трехмерный вид (The 3D View)

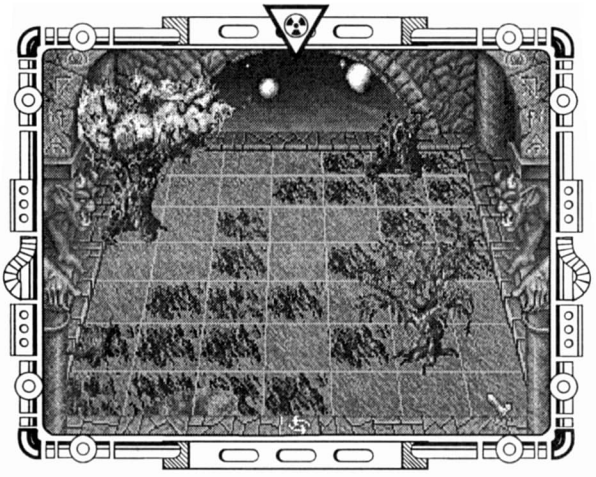
Такой вид игрового поля задается по умолчанию. В этом режиме вы имеете возможность отслеживать весь ход битвы со всеми анимациями и звуковыми эффектами. В **3D** виде вы можете выбрать героя, щелкнув левой кнопкой мыши по квадрату, внутри которого он находится. Квадрат исчезает, когда воин не доступен более для выбора. По цвету квадрата можно судить о следующем:

Коричневый — у воина есть еще в запасе пункты движения.
Светящийся синий — это владелец Орба.
Красный — воин вызван заклинанием.
Фиолетовый — это Иллюзия.
Зеленый — воин был отравлен.
Сверкающий красный — воин близок к смерти.

Квадраты могут быть убраны при помощи игрового меню

Вид сверху (The Overhead View)

Вид сверху (общий вид) можно вызвать при помощи кнопки смены вида в игровом меню, а также клавишей F1. При виде сверху игра идет гораздо быстрее. Вы можете провести всю игру, используя этот вид (что, впрочем, не совсем удобно). Некоторые детали, однако, оказываются недоступны для игрока. Например, совершенно невозможно сказать, были ли сделаны ходы конкретным героем. В этом режиме игры воины первого игрока показаны как квадраты. Воины второго игрока обозначены кружками. Меньшие по размеру значки указывают на ловушки. Серые значки изображают скалы, зеленые — деревья. Водные участки закрашены бледно-синим цветом. Игровое меню занимает верхнюю часть экрана. Работа с меню, в целом, идентична управлению в **3D** виде. Щелкните левой кнопкой мыши по воину, чтобы выбрать его. В центре игрового меню появится изображение, соответствующее избраннику. На карте вы увидите желтую сетку вокруг воина, показывающую возможные варианты ходов. Щелкните по одному из квадратов, чтобы сделать ход. Сдвинуть большую карту влево или вправо можно, двигая в нужном направлении мышь или стрелками на клавиатуре.



Все те же две луны все также светят.

Передвижение по карте

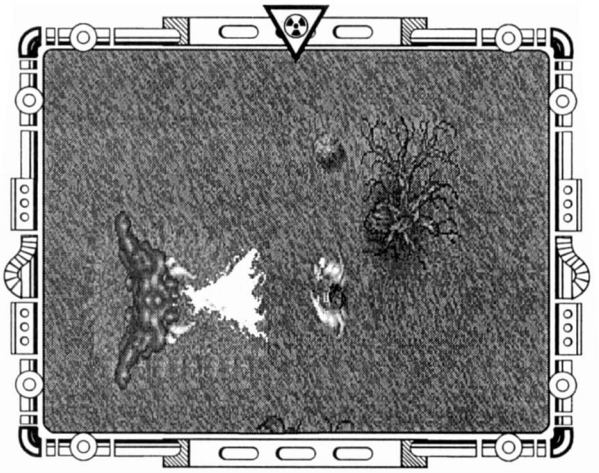
Передвижение игровых героев осуществляется в соответствии с нормой ходов, определенных для каждого из них. Если щелкнуть курсором-мечом на любого героя, сеточкой под-

светятся все квадраты, которых он может достичь на своем ходу. Выбирайте любой из них, и боец переместится. В отличие от прочих подобных игр вы можете сделать лишь часть ходов, затем перейти к другому воину, после чего вновь продолжить движение первым. Топографические препятствия (скалы, деревья, вода и ущелья) закрыты для участников битвы. Такие участки необходимо огибать либо перелетать. Помимо этого нельзя занимать квадраты, оккупированные другими воинами, а также края карты. Движение по диагонали в игре не допускается. Ходы в игре не могут быть взяты обратно. При включенной тревоге, ваш герой, в случае обнаружения неприятеля, остановится посреди движения. Это даст вам возможность избежать засады. По вашему выбору воин может продолжить движение либо изменить его направление. Дух, Фантом и Водяной игнорируют это правило и всегда заканчивают свое движение. Отключить тревогу возможно из меню игровых установок.

Одной из основных концепций игры является скрытое передвижение. В игре существует область видимости, которая окружает каждого воина, поэтому противник, который не попадает в зону видимости ни одного вашего бойца, скрыт от вашего взора. Вначале вам обычно вообще неизвестен состав вражеской армии и ее расположение. Физические особенности местности всегда видны. Надо заметить, что даже самые большие деревья не помешают вашему взору. Отдельные бойцы не подчиняются общим правилам игры. Более подробно об этом можно узнать в описании воинов.

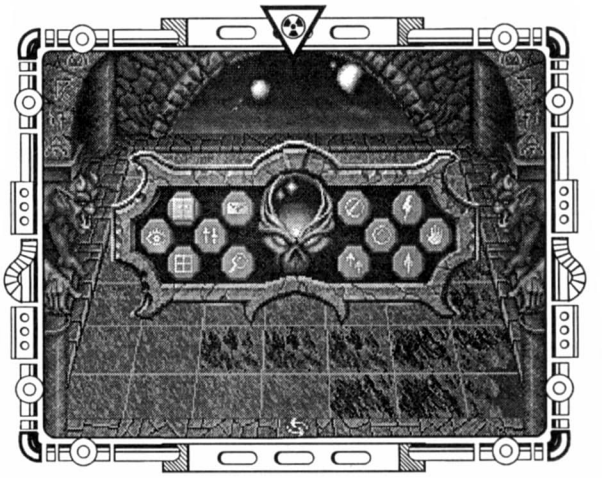
Использование особых возможностей

Своевременное употребление специальных возможностей игровых героев может оказать решающее влияние на ход игры. Общие правила применения этих "дарований" состоят в следующем: чтобы использовать специальную возможность, игрок должен придать курсору форму молнии. Затем следует щелкнуть левой кнопкой мыши по воину, который должен исполнить требуемое действие. В некоторых случаях может последовать незамедлительный эффект, либо вам будет предложено сделать дополнительное действие. Более подробная информация об этом может быть найдена в описании воинов. Особые возможности могут быть использованы одним воином неоднократно в течение одного хода. В большинстве случаев употребление особых возможностей снижает жизненную энергию. Если ваш герой не имеет достаточного количества энергии для выполнения действия, на экране появится предупредительная надпись — **You don't have enough life force!** (У вас не хватает энергии!). С каждой сменой ходов количество потраченной энергии будет постепенно восстанавливаться. Скорость восстановления жизненной энергии различна для каждого воина, поэтому применять специальные возможности надо осмотрительно.



Прежде чем стрельнуть у демона прикурить, поищите в кармане зажигалку.

Появление на карте новых героев



Внутриигровое меню.

Иллюзионистки и Колдуньи могут вызвать на карту новых героев. Перед этим игрок должен выбрать один из соседних квадратов, на который будет помещен вновь создаваемый боец. Затем на экране появится интерфейс, предназначенный для выбора воина. С помощью стрелок играющий может просмотреть возможные варианты. Красная полоска под изображением отражает стоимость этого создания в жизненной энергии. Зеленая полоска указывает текущую жизненную энергию вашего героя (к создаваемому воину не относится). Сделав выбор, нажмите по кнопке продолжения. Кнопка отмены приказа (кружок с чертой) может понадобиться для признания решения недействительным. Во время игры на карте не должно быть более ста воинов у каждого игрока. Помните об этом, вызывая новых героев на карту!

Эффект времени суток

Время суток, в которое проходит сражение, имеет заметное влияние на подавляющее большинство бойцов. Оно показано на заднем плане в **3D** виде и по центру игрового меню в виде сверху. На рассвете и в сумерках сила всех воинов остается без изменений. В течение ночи сила обыкновенных героев уменьшается, а "воины мрака" (Духи, Фантомы, Зомби) получают определенные преимущества. Днем все меняется с точностью наоборот. Каких-либо строгих правил здесь не существует. Надо заметить, что бойцы, зависящие, в первую очередь, от сил стихии (Водяные и Огнедышащие), игнорируют эффект времени суток.

Для того, чтобы передать очередь ходов сопернику, нужно щелкнуть по кнопке, находящейся в нижней части экрана. На этой кнопке изображены две изогнутые стрелки.

Игровое меню

Чтобы вызвать/закрыть игровое меню, нужно щелкнуть левой кнопкой мыши по одной из горгулий (архитектурные украшения, подпирающие свод). Данное меню предоставляет игроку набор разнообразных функций:

Просмотреть армию

Щелкнув по этой кнопке (глаз), игрок может увидеть весь состав своего войска. Эта функция может быть полезна при игре на больших картах. Кроме того, при использовании сохранения игры с помощью этой кнопки можно "освежить" в памяти данные по своей армии.

Кнопка возврата в основное меню

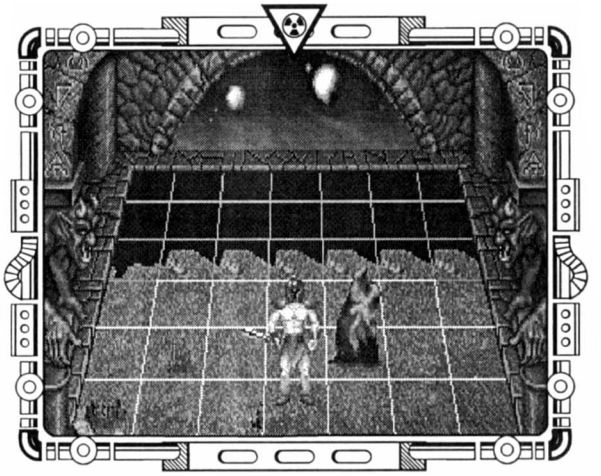
Щелкнув по этой кнопке (дверца), игрок возвращается в основное меню (откуда возможен выход в **Dos**). Разумеется, игра при этом заканчивается.

Сменить вид на карту

Эти пиктограммы (соответственно, трапеция или квадрат) переключают изображение с трехмерного вида на вид сверху и обратно.

Общение по модему

Эта кнопка (конверт) используется для обмена текстовыми сообщениями при игре по сети.



Еще один шаг и вы попадете в "ловушку безумия".

Просмотр информации по бойцу

Эта кнопка придает курсору форму увеличительного стекла. Щелкните по горгулье, чтобы закрыть игровое меню (если необходимо), затем по любому из своих воинов, чтобы просмотреть по нему подробную информацию. То же самое по ходу игры можно сделать с помощью правой кнопки мыши.

Отмена предписания

Эта кнопка изменяет форму курсора на красный круг с чертой внутри. Щелкните по горгулье, чтобы закрыть игровое меню (если необходимо), затем по любому из своих воинов, чтобы отменить действие ранее отданного предписания. Предписания, отменяемые таким образом, описаны ниже (кнопки 8-11).

Использование специальных возможностей

При применении этой кнопки курсор принимает форму молнии. Щелкните по горгулье, чтобы закрыть игровое меню (если необходимо), далее по выбранному вами герою. То же действие может быть выполнено с помощью правой кнопки мыши по ходу игры.

Идти к владельцу Орба

После нажатия этой кнопки (сфера) курсор превратится в символ Орба. Щелкните по горгулье, чтобы закрыть игровое меню (если необходимо), затем по любому из своих воинов, чтобы послать его к вашему владельцу Орба. Этот воин с каждым переходом ходов к вам будет двигаться к владельцу Орба, соблюдая ограничения по норме ходов. Для отмены решения воспользуйтесь кнопкой отмены предписаний.

Идти к Храмовнику

Эта кнопка видоизменит курсор и сделает его похожим на сверкающую руку, символизирующую исцеление. Щелкните по горгулье, чтобы закрыть игровое меню (если необходимо), далее по любому из своих воинов, кто нуждается в исцелении. Этот воин, с каждым переходом ходов к вам, будет двигаться к ближайшему Храмовнику, соблюдая ограничения по норме ходов. Для отмены решения воспользуйтесь кнопкой отмены предписаний.

Создать эскорт

Эта кнопка придаст курсору форму сдвоенных стрелок. Щелкните по горгулье, чтобы закрыть игровое меню (если необходимо), затем по любому воину, который будет сопровождать другого воина. Далее щелкните по воину, которого необходимо сопровождать. После того, как вы завершите свои ходы, но до того, как станет ходить соперник, все "провожатые" начнут поиск воина, которого нужно сопровождать. Затем они приблизятся к нему, соблюдая ограничения по норме ходов. Вы можете выбрать несколько героев для эскортирования одного воина, что важно при игре большими армиями. Для отмены решения воспользуйтесь кнопкой отмены предписаний.

Двинуться к точке на карте

Эта кнопка превращает курсор в стрелку. Щелкните по горгулье, чтобы закрыть игровое меню (если необходимо), затем по любому воину, которого вы хотите отправить в определенное место на карте. Далее щелкните по точке на карте, соответствующей конечной цели перемещения. Этот квадрат не может быть занят противником. Для отмены решения воспользуйтесь кнопкой отмены предписаний.

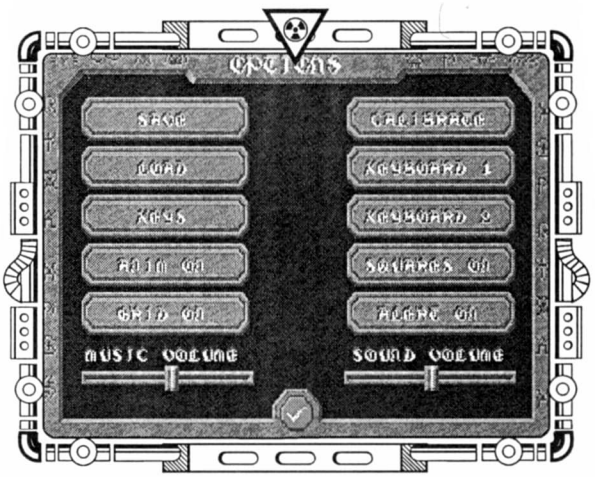
Вызов меню игровых установок

При помощи этой кнопки (два ползунка) на экран выводится меню игровых установок (**Options Screen**). Описание функций, доступных в этом меню, следует далее.

Меню игровых установок

Save (сохранить игру)

Щелкнув левой кнопкой мыши по этой кнопке, вы увидите экран сохранения игры. Щелкните курсором по одному из свободных окошек (**Empty Slot**), после чего дайте игре условное название. Для того, чтобы сохранить игру, необходимо дать ей новое имя — вы не должны повторяться. Далее следует нажать Enter.



Настроечное меню игры.

Load (загрузить игру)

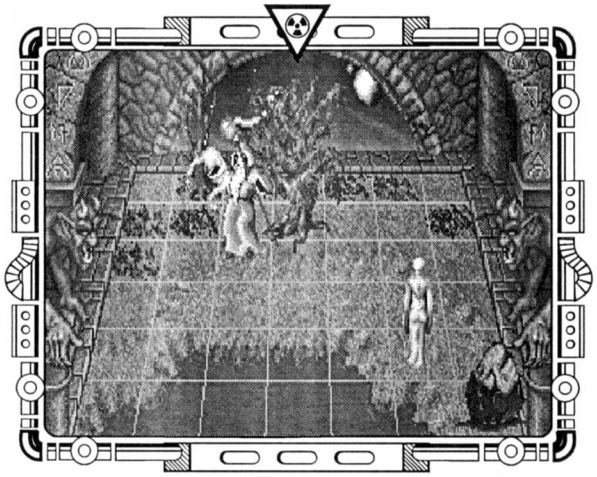
С помощью этой кнопки можно загрузить ранее сохраненную игру.

Keys (клавиши)

Вы сможете изучить конфигурацию клавиш либо создать свою собственную.

Anim On/Off (включить/выключить анимацию)

Эта кнопка включает (**On**) или отключает (**Off**) анимацию движения персонажей в трехмерном изображении.



Место встречи изменить нельзя.

Grid On/Off (включить/выключить сетку)

Эта кнопка включает (**On**) или отключает (**Off**) сетку в трехмерном изображении.

Calibrate (калибровать джойстик)

Дает возможность калибровки джойстика. При использовании функции быстрого старта (**Quick Start**) джойстик желательно выверять для каждой игры индивидуально.

Joystick 1/2 — Keyboard 1/2 (джойстик 1/2 — клавиатура 1/2)

Эти кнопки переключают управление в режиме боя с джойстика на клавиатуру для каждого игрока.

Squares On/Off (включить/выключить квадраты)

Эта кнопка включает (**On**) или отключает (**Off**) информативную подсветку квадратов под ногами воинов.

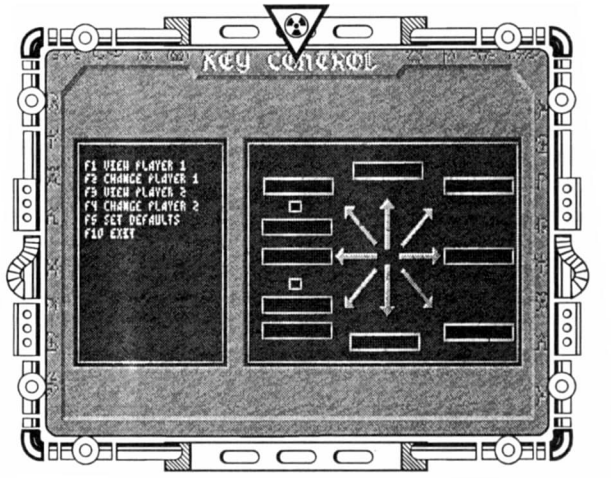
Alert On/Off (включить/выключить тревогу)

Эта кнопка включает (**On**) или отключает (**Off**) тревогу, извещающую о близости неприятеля. Когда ваш герой подойдет к врагу ближе, чем на шесть квадратов, на экране появится сообщение: **"an enemy comes into view"** (неприятель в поле зрения). По желанию вы сможете продолжить путь, если допустимая норма ходов не использована полностью. При отключенной тревоге ваш воин пройдет весь путь, невзирая на появившегося противника.

Music Volume/Sound Volume (уровень музыки/звука)

Передвигая эти ползунки, вы сможете отрегулировать громкость.

После окончания работы в меню игровых установок нажмите кнопку продолжения.



Расстановка клавиш для ближнего боя.

Режим боя

Режим боя является, если можно так выразиться, сердцевиной игры Dark Legions. Когда вы ставите своего героя на квадрат, занимаемый воином противника, стратегические перестановки на карте временно сменяются схваткой один на один. Бой продолжается до смерти одного из участников. Возможен вариант обоюдной гибели соперников, однако, это случается нечасто. Чтобы добиться победы в бою, игроку нужно изучить сильные и слабые стороны каждого воина.

Управление в режиме боя

В режиме боя допустимо управление клавиатурой или джойстиком (рекомендуется). Все герои игры подпадают под общие правила. По умолчанию задается следующий набор клавиш:

Игрок 1 (левая сторона)		**Игрок 2** (правая сторона, цифровые клавиши)	
Северо-запад:	Q	Северо-запад:	& 7
Север:	W	Север:	* 8
Северо-восток:	E	Северо-восток:	(9
Запад:	A	Запад:	$ 4
Восток:	D	Восток:	^ 6
Юго-запад:	Z	Юго-запад:	! 1
Юг:	X	Юг:	@ 2
Юго-восток:	C	Юго-восток:	# 3
Кнопка A:	Space	Кнопка A:	±
Кнопка B:	S Shift	Кнопка B:	Enter

С помощью функции **Keys**, вызываемой из меню игровых установок играющие могут составить свою собственную конфигурацию управления с клавиатуры (заранее установленная раскладка неудобна для игры). При этом работают следующие клавиши:

F1 — просмотреть текущую конфигурацию для игрока 1.

F2 — изменить конфигурацию для игрока 1.

F3 — просмотреть текущую конфигурацию для игрока 2.

F4 — изменить конфигурацию для игрока 2.

F5 — отменить изменения для обоих игроков.

F10 — выход в меню (сделанные изменения фиксируются).

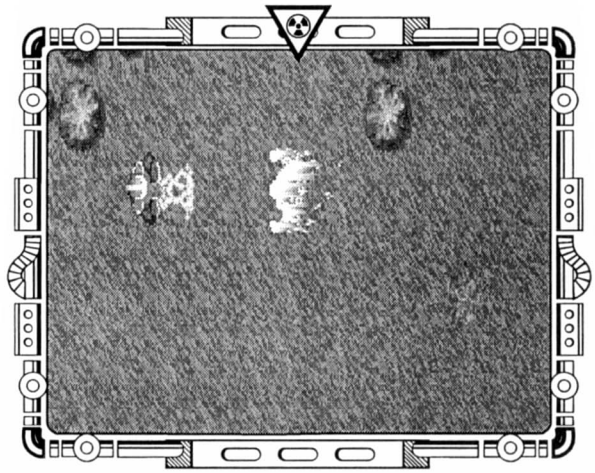
Игроки должны выбрать восемь клавиш, соответствующих сторонам движения, и две клавиши для атаки, а затем подтвердить решение клавишей Y.

Движение

Чтобы передвинуть вашего героя, двигайте джойстик в нужном направлении либо удерживайте в нажатом положении желаемую клавишу на клавиатуре. Движение будет продолжаться до тех пор, пока нажата соответствующая клавиша. Чтобы атаковать противника, нажмите кнопку A на джойстике либо определенную для этого движения клавишу на клавиатуре. Чтобы совершить второе атакующее движение, нажмите кнопку B на джойстике либо определенную для этого движения клавишу на клавиатуре. Если это удар сбоку, компьютер сам выберет, с какой стороны должен наноситься удар. Если у вашего героя имеется третий вид атаки, нажмите одновременно кнопки A и B на джойстике либо определенные для этого движения клавиши на клавиатуре. Клавиша Esc включает/отключает паузу во время боя.

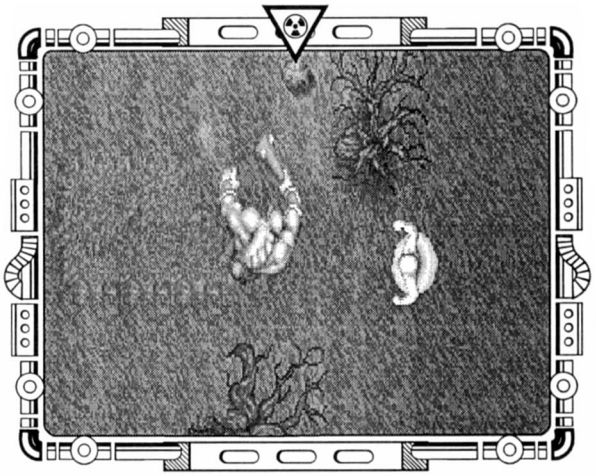
Информация на экране

Действие разворачивается на крупномасштабном ратном поле с элементами рельефа. Сведения по обоим соперникам находятся в нижней части экрана. Слева и справа вы можете видеть изображения участников битвы, отражающие уровень их жизненной энергии. Этот уровень показан зеленой полоской. Герои, ранее растратившие свою жизненную энергию, вступят в бой с неполным уровнем. Уровень снижается при любой успешной атаке противника. При низком уровне жизненной энергии скорость передвижений снижается. При нулевом уровне жизненной энергии воин погибает. Уровень выносливости каждого участника боя показан красной полоской. Уровень уменьшается при попытке атаки (физической или волшебной). Выносливость необходимо периодически восстанавливать, делая паузы в нападении. Если уровень равен нулю, воин способен двигаться, но не может атаковать.



А вы уверены, что правильно расставили клавиши?

Особенности игры в режиме боя



Легкий взмах дубины — и в небо взлетит каскад брызг.

Во время движения необходимо огибать препятствия, такие как деревья или скалы. Лишь для Вампира они не преграда. Столкновения с этими объектами безвредно для воина. Перемещения воинов ограничены картой, поэтому надо соблюдать осторожность, чтобы не оказаться запертым в углу. Раны, полученные в бою, могут быть залечены волшебным исцелением Храмовника или путем естественного восстановления жизненной энергии, но это произойдет уже в стратегическом режиме. Убитые герои не могут быть воскрешены, но могут превратиться в Зомби после схватки с Вампиром. Воины, созданные заклинанием Колдуньи, и Зомби ведут себя в бою как обычные герои. Между тем, Иллюзии сражаются, как нормальные воины, но умирают при первом же ранении. Каждый воин в Dark Legions имеет свои особенности. Сильный в бою может оказаться слабым при игре на стратегической карте и наоборот. Умение хорошо вести бой крайне важно. Просчеты, допущенные в режиме стратегии, могут быть исправлены в ходе боя, и наоборот, самый классный стратег не добьется в этой игре успеха при полном отсутствии аркадных навыков. Следует внимательно изучить все боевые особенности каждого воина. За более полной информацией следует обратиться к описанию воинов.

Технические данные воинов

Далее следует подробное описание, содержащее советы по игровой тактике и особым возможностям каждого бойца. Технические данные героев представлены следующим образом:

Цена (Cost)

Отражает количество кредитов, требуемых для покупки воина. Чем выше стоимость, тем полезнее приобретаемый герой.

Сила (Strength)

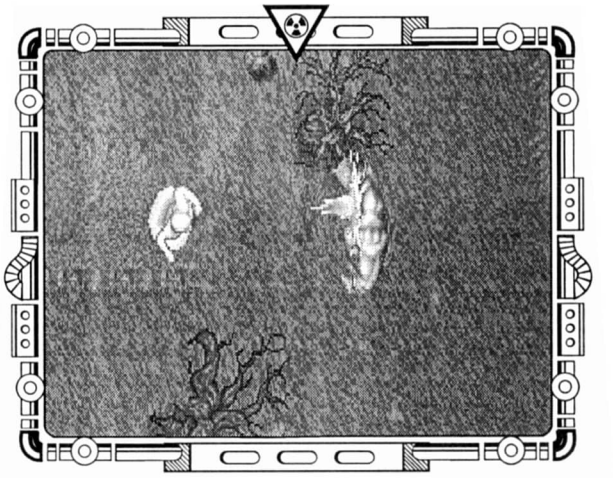
Сила приблизительно обозначает физическую мощь героя. Фактор силы может быть весьма относительным, в зависимости от того, какой вид нападения применен. Например, Волшебник не особо силен физически, но может применить магию. Сила также важна в бою — чем больше сила, тем более мощным будет нападение.

Жизненная энергия (Life Force)

Уровень жизненной энергии уменьшается с каждым точным попаданием противника. Если число дошло до нуля, герой умирает и удаляется с поля боя. Кроме того, в режиме стратегии жизненная энергия расходуется на применение спецвозможностей.

Восстановление жизненной энергии (Life Regeneration)

Показывает, на сколько очков пополнится жизненная энергия. В конце очередной смены ходов каждый воин восстанавливает определенное количество жизненной энергии.



"И мы его утопим...".

Выносливость (Stamina)

Обозначает физическую стойкость героя в бою. Низкий показатель значит, что герой быстро исчерпает свои возможности. Когда участник боя атакует в любой форме, индекс выносливости, отражающий затраченные усилия, уменьшается. Если уровень выносливости дошел до нуля, воин лишается возможности атаковать, но способен передвигаться в пределах зоны боя. Использование магических и особых нападений снижает уровень выносливости.

Восстановление уровня выносливости (Stamina Regeneration)

Обозначает скорость, с которой происходит восстановление уровня выносливости в бою. Выносливость восстанавливается даже во время движения.

Быстрота (Agility)

Показывает скорость движения героя игры в бою.

Норма ходов (Move Rate)

Показывает максимальное число квадратов, на которое воин может сделать ход в режиме стратегии.

Цена особых возможностей (Cost of Special)

Количество жизненной энергии, которое теряется за однократное использование особых возможностей на стратегической карте.

Описание воинов

Обладатель Орба

Издревле атрибутами монархии считались скипетр и держава. Скипетр представлял собой жезл, украшенный драгоценными камнями. Держава выглядела как небольшой предмет сферической формы, иногда увенчанный крестом. Орб и есть не что иное, как держава — символ монархической власти. В качестве держателя символа власти может быть выбран любой из бойцов. Одержав победу над владельцем Орба в стане, врагов вы выигрываете игру. Утратив своего держателя Орба, вы проигрываете игру. Для владельца Орба имеет смысл применить два стратегических плана. Безопасный состоит в том, чтобы обращаться с владельцем Орба, как с королем в шахматах, постоянно оберегая его. Любителям риска стоит попробовать второй способ, избрав владельцем Орба Демона или другую могущественную фигуру. Этот вариант может сработать в случае, если ваш противник не ожидает подобного блефа. Владелец Орба в начале игры получает два дополнительных очка силы и пять — восстановления выносливости. Его нельзя наделить кольцами. Если по ходу сражения в вашей армии не останется никого, кроме владельца Орба, его уровень восстановления жизненной энергии становится отрицательным и равняется – 5 (находящиеся на карте Иллюзии, Зомби и создания, вызванные заклинанием, в расчет не принимаются).

Берсеркер (Berserker)

Свойства

Цена:	20
Сила:	3
Жизненная энергия:	50
Восстановление жизненной энергии:	2
Выносливость:	30
Восстановление уровня выносливости:	80
Быстрота:	5
Норма ходов:	4
Цена особых возможностей:	нет

Атака

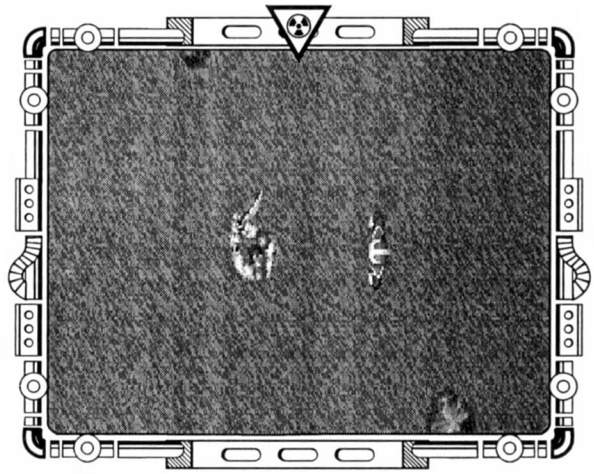
Клавиша A: удар сверху.

Берсеркер наносит удар мечом сверху. Это самый быстрый способ напасть на врага.

Клавиша B: удар сбоку.

Более мощный по силе боковой удар мечом.

Клавиши A+B: убийственный удар.



Они сошлись лицом к лицу.

Берсеркер бьет с разворота. Самый медленный способ нападения.

О Берсеркере трудно сказать что-то особенное. Его убийственный удар может причинить большой вред, если оппонент медлит. Берсеркер так же как и Орк, недорог, и это его основное достоинство — десяток Берсеркеров способны вымотать любого врага. Берсеркер чуть более вынослив и быстр, чем Орк, что весьма важно в поединке. Должности "искателя ловушек" и "приманки" отлично подходят Берсеркеру.

Колдунья (Conjurer)

Свойства

Цена:	100
Сила:	2
Жизненная энергия:	30
Восстановление жизненной энергии:	1
Выносливость:	30
Восстановление уровня выносливости:	80
Быстрота:	4
Норма ходов:	3
Цена особых возможностей:	изменяется

Атака

Клавиша [A]: атака Фантома.

Колдунья, используя магию, атакует двойным ударом.

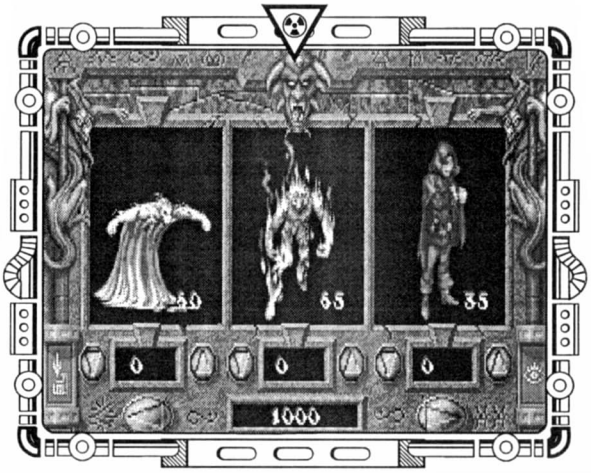
Клавиша [B]: атака Тролля.

Удар дубинкой сверху.

Клавиши [A]+[B]: атака Демона.

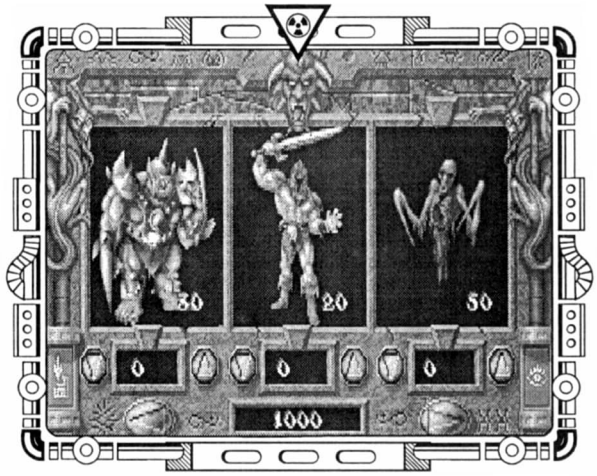
Пользуясь волшебством, Колдунья наносит страшный удар сбоку.

Колдунья обладает способностью вызывать самых ужасных монстров. Постарайтесь использовать заклятья с выгодой для себя. Цена колдовства зависит от силы вызванного создания. Вызванное заклинанием создание с каждой сменой ходов будет терять десять процентов первоначальной жизненной энергии, пока не умрет. Оно будет обладать всеми возможностями обычного воина. Ввиду умения заклинать, ее цена крайне высока. По возможности избегайте боя. Объединитесь с



У вас осталась тысяча монет.

Храмовником и стойте рядом с ним. Это даст вам возможность получить дополнительную жизненную энергию; при случае он также может исцелить вас. На всякий случай не помешает держать поблизости парочку более мощных бойцов в качестве телохранителей. Колдуньи хорошо подходят для колец жизни и молодости, с которыми их игровые качества заметно улучшаются.



Все они жаждут пойти за вас в бой.

Стоимость созданий, вызываемых заклинанием:

Демон	— 20
Огнедышащий	— 15
Фантом	— 12
Тролль	— 10
Вампир	— 20
Водяной	— 15
Дух	— 18

Демон (Demon)

Свойства

Цена:	80
Сила:	10
Жизненная энергия:	100
Восстановление жизненной энергии:	6
Выносливость:	30
Восстановление уровня выносливости:	90
Быстрота:	7
Норма ходов:	4
Цена особых возможностей:	20

Атака

Клавиша [A]: удар сбоку.

Эффективное оружие в ближнем бою. Страшный четырехрукий монстр сносит своего противника.

Клавиша [B]: дыхание смерти.

Супероружие Демона с одного раза поражает врага с невысоким уровнем жизненной энергии. Действует с ближнего расстояния.

Клавиши [A]+[B]: нет.

В режиме стратегии Демон может издать ужасный вопль, снижающий уровень жизненной энергии всех противников в поле зрения (шесть квадратов). Чем ближе противник, тем больше ущерб. Этим свойством Демона не стоит злоупотреблять, так как помимо энергии противника страдает и своя собственная. Демон — крепкий боец. Режим боя идеален для Демона. Дыхание смерти, его основное оружие, срабатывает, если противник недостаточно быстр. Это происходит потому, что дыхание смерти едва заметно выдает себя. Особенно хороши Демоны в схватках с Вампирами. В то же время врагом Демона является Огнедышащий, умеющий противостоять дыханию смерти. Демон может использовать любое кольцо, кроме кольца энергии, поскольку ее уровень и так близок к максимуму. Особенно полезны кольца скорости, увеличивающие расстояние, позволяющее атаковать на стратегической карте.

Огнедышащий (Fire Elemental)

Свойства

Цена:	65
Сила:	5
Жизненная энергия:	60
Восстановление жизненной энергии:	8
Выносливость:	20
Восстановление уровня выносливости:	80
Быстрота:	6
Норма ходов:	5
Цена особых возможностей:	смерть

Атака

Клавиша [A]: огненный шар.

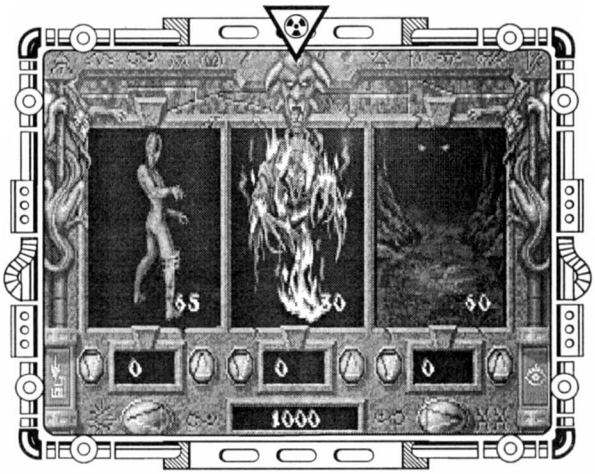
Летящий огненный клубок доставит массу хлопот сопернику. Хорошо подходит для нападения на расстоянии.

Клавиша [B]: вспышка.

Способна поразить противника в ближнем бою. Более медленное, но и более мощное оружие.

Клавиши [A]+[B]: нет.

В режиме стратегии Огнедышащий может совершить самоуничтожение, причинив вред либо умертвив близлежащих оппонентов. Самоуничтожение надо использовать разум-



Не забудьте запастись ловушками.

но, так как ваш боец при этом погибнет. Хорошей целью для самоуничтожения может стать милая кучная группа Колдуний, Иллюзионисток, Храмовников и Колдунов. Один из самых сильных в бою, Огнедышащий быстр и опасен. Он увертывается от атак медлительных врагов, разя противников изо всей силы. Огнедышащие хорошо взаимодействуют с Иллюзионистками. Призрачные Огнедышащие вперемешку с настоящими в состоянии обмануть и устрашить вашего оппонента. Огнедышащий подходит для любых колец. Не имеет смысла давать ему более одного кольца скорости, ввиду безполезности оного. Огнедышащий невосприимчив к огненным ловушкам и самоуничтожениям аналогичных фигур противника. Он неплохо противостоит дыханию смерти Демона. Кроме того, он может перемещаться над пропастью или водой.

Иллюзионистка (Illusionist)

Свойства

Цена:	50
Сила:	2
Жизненная энергия:	40
Восстановление жизненной энергии:	2
Выносливость:	30
Восстановление уровня выносливости:	80
Быстрота:	4
Норма ходов:	3
Цена особых возможностей:	изменяется

Атака

Клавиша [A]: светящийся шар.

Разит врага с любого расстояния. Ущерб от этого удара невелик, зато наносить его можно достаточно часто.

Клавиша [B]: телепортация.

Этот прием сбивает с толку соперника. Иллюзионистка неожиданно оказывается в совершенно ином месте.

Клавиши [A]+[B]: нет.

Иллюзионистка способна создавать Иллюзии, путая незадачливого соперника. Иллюзии возникают как нормальные существа, но единственный удар убивает их. В случае, если Иллюзионистка убита, все созданные ею Иллюзии исчезают. Чем мощнее воспроизведенный боец, тем больше страдает жизненная энергия Иллюзионистки. Иллюзионистки воспроизводят любых героев, кроме Зомби. Каждая Иллюзионистка платит за создание иллюзий и за их содержание. Иллюзии не могут использовать возможности настоящих или вызванных заклинанием аналогичных созданий. По возможности не ввязывайтесь в бой. Старайтесь вывести из строя вражеских Провидиц, поскольку те автоматически уничтожают Иллюзии, попадающие в поле зрения. Кстати, создавая их подобия, вы защитите настоящих Провидиц. Настоящий телохрани-

тель (например, Тролль) поблизости с Иллюзией тоже не повредит. Объединяйтесь с Храмовником и Колдуньей: Храмовник должен быть рядом, чтобы вы могли получить небольшой бонус, восстанавливающий жизненную энергию, а реальные создания Колдуньи усилят ваши Иллюзии. Иллюзионисткам хорошо подходят кольца энергии и молодости.

И на них тоже можно истратить деньги.

Стоимость создания Иллюзий

Берсеркер	— 8
Колдунья	— 5
Демон	— 20
Огнедышащий	— 10
Иллюзионистка	— 5
Орк	— 8
Провидица	— 5
Храмовник	— 5
Вор	— 5
Тролль	— 15
Вампир	— 20
Водяной	— 10
Волшебник	— 8
Дух	— 12

Орк (Orc)

Свойства

Цена:	30
Сила:	3
Жизненная энергия:	50
Восстановление жизненной энергии:	2
Выносливость:	30
Восстановление уровня выносливости:	80
Быстрота:	4
Норма ходов:	4
Цена особых возможностей:	нет

Атака

Клавиша [A]: удар сверху.

Орк отклоняется и бьет противника шлемом. Довольно быстрый и эффективный удар.

Клавиша [B]: боковые удары.

Весьма опасные удары наотмашь. Орк разит соперника мечом.

Клавиши [A]+[B]: устрашающая атака.

Орк бросается на врага без страха и упрека, завершая рывок мощным ударом. Не срабатывает вблизи.

Орк — это тяжелая пехота. Он не слишком умен, но цепок и вынослив. По сравнению с Берсеркером, Орк требует большего умения от игрока. Основным достоинством Орка является его устрашающая атака. Этот вид нападения особенно эффективен против соперников, которых возможно запугать, а также против тех, кто плохо увертывается. Орки могут оказаться особенно полезными в качестве искателей ловушек либо приманок для более могущественных оппонентов, с тем чтобы другие воины могли оплатить за их смерть. Из Орков выходят неплохие телохранители, а сплотившись, они великолепно подойдут для атакующей цепи (т.е. это дешевое пушечное мясо).

Фантом (Phantom)

Свойства

Цена:	50
Сила:	3
Жизненная энергия:	70
Восстановление жизненной энергии:	2
Выносливость:	15
Восстановление уровня выносливости:	70
Быстрота:	4
Норма ходов:	3
Цена особых возможностей:	нет

Атака

Клавиша [A]: толчок.

Стандартный способ нападения. Этот прием (как и остальные удары Фантома) действует с близкого расстояния.

Клавиша [B]: мощный удар.

Более сильный удар Фантома.

Клавиши [A]+[B]: двойной удар.

Фантом стиснет противника в "дружеских" объятиях.

Фантом невидим для героев противника в режиме боя. Это свойство не стоит денег и сохраняется на всем протяжении игры. Самое ценное в Фантоме — его невидимость. За исключением Провидиц никто не догадывается о его присутствии до нападения. Точные удары щупальцами наносят чувствительный урон выносливости противника, поэтому "запятнав" оппонента, вы сможете наносить удары чаще его. Отвратительные щупальца Фантома отравлены, и при точном попадании они уменьшают выносливость соперника. Эффект от этого действия тянется до конца игры. На стратегической карте Фантом способен передвигаться над ущельями и водными участками. Фантом недостаточно быстр; в этом существенную помощь могут оказать кольца скорости. Неплохой мыслью будет снабдить Фантома парой колец энергии. Если хотите схитрить, дайте ваш Орб невидимому Фантому, усиленному несколькими кольцами. На Фантома одинаково не действуют отравленные ловушки и ловушки безумия.

Провидица (Seer)

Свойства

Цена:	65
Сила:	1
Жизненная энергия:	20
Восстановление жизненной энергии:	2
Выносливость:	30
Восстановление уровня выносливости:	70
Быстрота:	4
Норма ходов:	4
Цена особых возможностей:	нет

Атака

Клавиша [A]: боковой удар посохом.

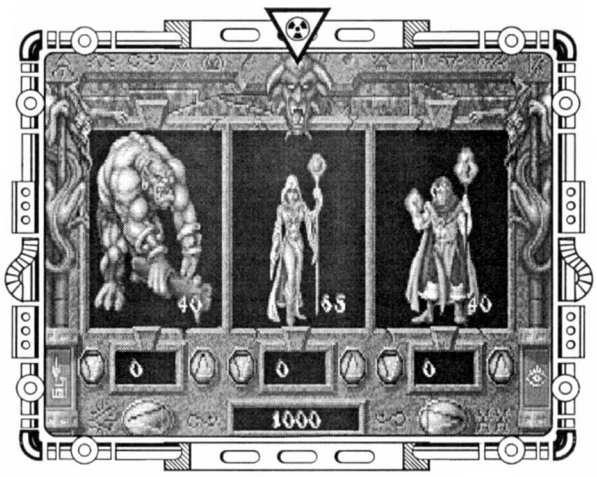
Действует с близкого расстояния.

Клавиша [B]: ослепление.

Лишает противника ориентации. Более эффективно при слабой игре компьютера.

Клавиши [A]+[B]: нет.

Провидица интуитивно чувствует невидимых врагов и скрытые ловушки на стратегической карте. Помимо этого Провидицы уничтожают Иллюзии при попадании последних в поле зрения. Все эти способности не стоят денег и постоянно в действии. Крайне слабые в бою,



Все солдаты хороши - выбирай на вкус.

Провидицы не имеют цены в режиме стратегии. Их умение обнаруживать вражеские ловушки и Фантомов может означать разницу между жизнью и смертью для ваших героев, в то время как способность уничтожать Иллюзии помогает сохранять давление на реальных врагов. На стратегической карте Провидицы передвигаются, паря над землей. Таким образом, они могут перелететь (но не приземлиться) через пропасти и участки воды. Двигая Провидицу вперед, охраняйте ее парой телохранителей. Для этой роли неплохо подойдут Демоны. Если вам все-таки пришлось ввязаться в бой, используйте тактику бей-и-беги: ослепите вашего противника, нанесите пару ударов и бегите, прежде чем он придет в чувство. Проделайте это снова и снова, и если повезет, вам будет о чем рассказать. В бою при использовании ослепляющей атаки противник на короткое время потеряет ориентировку (например, направив воина вверх в режиме боя, вместо этого вы увидите его двигающимся вправо и т.п.). Не имеет особого смысла одаривать Провидицу кольцами, кроме колец скорости, которые крайне полезны.

Непостоянный (Shape Shifter)

Свойства

Цена:	65
Сила:	3
Жизненная энергия:	50
Восстановление жизненной энергии:	2
Выносливость:	30
Восстановление уровня выносливости:	85
Быстрота:	5
Норма ходов:	4
Цена особых возможностей:	нет

Атака

Клавиша [A]: соответствует принятой форме.

Клавиша [B]: соответствует принятой форме.

Клавиши [A]+[B]: соответствует принятой форме.

Сей герой способен присваивать себе облик и боевые качества любого другого воина, сохраняя при этом свои характеристики. Это свойство Непостоянного крайне важно. Стратегические возможности других героев игры, за исключением Фантома, ему не передаются. Наиболее характерной особенностью Непостоянного является обман. Ему доставляет удовольствие заманить неприятеля, явившись перед ним в облике одного из слабых героев, дождаться, пока он приблизится, затем изменить форму и атаковать. Из Непостоянного получается хороший держатель Орба, поскольку он может предстать кем угодно и когда угодно. Непостоянный позволит вам разнообразить игру: ваш боец может появиться сперва кроткой Провидицей, а затем грозным Демоном. Для него подойдут кольца жизни, молодости и скорости.

Храмовник (Templar)

Свойства

Цена:	40
Сила:	2
Жизненная энергия:	25
Восстановление жизненной энергии:	2
Выносливость:	30
Восстановление уровня выносливости:	80
Быстрота:	5
Норма ходов:	4
Цена особых возможностей:	10

Атака

Клавиша [A]: удар копьем сбоку.

Эффективен на близком расстоянии.

Клавиша [B]: энергетический удар.

При удачном стечении обстоятельств поразит врага с небольшого расстояния.

Клавиши [A]+[B]: нет.

С помощью Храмовника можно увеличить жизненную энергию близлежащего союзника за счет своей собственной. Нельзя излечить воина с отрицательным уровнем восстановления жизненной энергии, либо равным нулю. Кроме того, Храмовники слегка повышают уровень восстановления жизненной энергии всем напарникам, находящимся неподалеку, на этот раз без убытка для себя. Например, если дружественный воин расположился на соседнем квадрате, его уровень жизненной энергии будет увеличиваться на два очка с каждой сменой ходов. Если напарник находится в двух квадратах от Храмовника, с каждой сменой ходов его жизненная энергия возрастет на одно очко. Для любого бойца с невысоким уровнем жизненной энергии Храмовник будет лучшим другом. Группы Храмовников могут весьма эффективно восстанавливать здоровье раненых союзников. Храмовники составят отличную команду с Колдуньями, Иллюзионистками и Волшебниками, так как, применяя особые возможности, последние теряют жизненную энергию. Храмовники, как правило, не должны ввязываться в бой. Храмовникам подойдут кольца молодости и жизни. Храмовник, снабженный кольцами, возможно, является единственным соперником для перемещающегося Духа, особенно днем. Тральские Храмовники защищают справедливость и жизнь. Поэтому при сражении с врагами, такими как Вампиры, Фантомы, Духи и Зомби, мощь их атаки выше.

Вор (Thief)

Свойства

Цена:	35
Сила:	2
Жизненная энергия:	25
Восстановление жизненной энергии:	2
Выносливость:	30
Восстановление уровня выносливости:	80
Быстрота:	7
Норма ходов:	4
Цена особых возможностей:	10

Атака

Клавиша [A]: бросок ножа.

Вор метает нож в своего противника.

Клавиша [B]: атака в прыжке.

Вор атакует соперника в прыжке.

Клавиши [A]+[B]: перемещение.

С помощью этого приема Вор ускользает от врага.

Вор может обезвредить вражеские ловушки на стратегической карте, становясь рядом с ними. Когда Вор, используя свои возможности, пытается обезвредить ловушку, вокруг его фигуры появляется сетка, аналогичная сетке движений. Затем Вор выбирает один из возможных квадратиков. Заметка: если в избранном квадрате нет видимой ловушки, Вор проверит его и в случае обнаружения ловушки попытается нейтрализовать ее. В этом случае игроку предлагается участие в специальной мини-игре. Вы можете решить загадку сами либо предоставить это случаю. Помните, что если Вор не сумеет обезвредить ловушку, последствия могут оказаться весьма впечатляющими (в зависимости от типа ловушки возможен фатальный исход). Не стоит заниматься нейтрализацией ловушек ради спортивного интереса. Хотя Воры способны находить ловушки сами по себе, подобная операция стоит большого количества жизненной энергии. Воры должны находиться в тандеме с Провидицами. Провидицы способны обнаружить ловушки, а Воры обезвреживают их. Ворам пригодятся кольца скорости (для разведки) и энергии (для боя). Вор, не имеющий пары колец энергии, должен сторониться боя.

Экран ликвидации ловушек

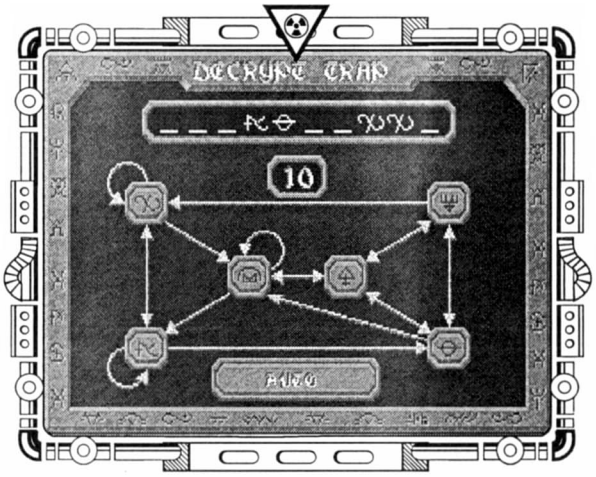
При обнаружении ловушки появляется экран ликвидации ловушек. "Карта" поможет определить возможные символы для каждой пустой клетки в загадке. Игрок пытается обезвредить ловушку, определяя символ, подходящий для очередной клетки, в порядке слева направо. Для этого надо щелкнуть по символу, который по мнению играющего идет следующим. Игроку раз-

решается сделать десять неправильных ответов; каждый символ может быть использован повторно. Если все пустоты заполнены верно, ловушка "разминирована" успешно. Если игрок допустил слишком большое количество ошибок, Вор "подорвется". Сложность нейтрализации ловушки отображает количество клеток, предварительно заполненных вместо игрока: чем труднее западня, тем меньшее число клеток будет заполнено (если будут вообще!). Ловушка пустоты и огненная ловушка — одни из самых трудных в обезвреживании. Если игрок не хочет возиться с загадкой, он может щелкнуть по специальной кнопке **Auto**, имеющейся на экране ликвидации ловушек. Это предоставит компьютеру произвольно решить судьбу Вора. При этом больше шансов на успех дается при обезвреживании простых ловушек и наоборот.

Тролль (Troll)

Свойства

Цена:	40
Сила:	6
Жизненная энергия:	90
Восстановление жизненной энергии:	10
Выносливость:	20
Восстановление уровня выносливости:	95
Быстрота:	4
Норма ходов:	2
Цена особых возможностей:	10



Саперные работы.

Атака

Клавиша [A]: сильный удар.

Стандартный вид нападения.

Клавиша [B]: удар наотмашь.

Более мощная атака. Предназначена для ближнего боя, как и все виды нападения у Тролля.

Клавиши [A]+[B]: удар сверху.

Этот удар требует долгого замаха, зато способен сразить наповал самого серьезного врага.

Тролль способен превратиться в камень. Таким способом можно, при надобности, блокировать узкий проход или подстеречь неосторожного вражеского воина. Используя умение превращаться в камень, Тролль дожидается приближения противника, чтобы затем вернуться в форму гуманоида и атаковать. Тролль исключительно силен в бою. Он один из немногих, кто в состоянии оказать сопротивление Демону. Тролли медленно передвигаются, но если им удается достать неприятеля и нанести удар, ущерб будет значителен. Своевременно нанесенный удар сверху может уничтожить замешкавшегося оппонента. Из Тролля получится отличный охранник для группы малоподвижных Волшебников, особенно в форме камня. Кольца скорости окажут существенную помощь — чем больше, тем лучше. Каменные ловушки безвредны для Троллей.

Вампир (Vampire)

Свойства

Цена:	70
Сила:	5
Жизненная энергия:	85 (150 макс.)
Восстановление жизненной энергии:	–5
Выносливость:	30
Восстановление уровня выносливости:	80
Быстрота:	5
Норма ходов:	5
Цена особых возможностей:	нет

Атака

Клавиша [A]: парализовать.

Этим приемом Вампир парализует жертву.

Клавиша [B]: извлечение жизненной энергии.

С помощью этого приема Вампир выуживает жизненную энергию у парализованного противника.

Клавиши [A]+[B]: нет.

Вампир обладает способностью превращать большинство побежденных противников в Зомби, находящихся под его контролем. Ниже следует перечень воинов, которых Вампир способен превратить в Зомби: Волшебники, Иллюзионистки, Колдуньи, Орки, Берсеркеры, Тролли, Провидицы, Храмовники, Демоны и Воры. Если Вампир убит, все созданные им Зомби исчезают. При смене ходов жизненная энергия Вампира повышается на одно очко за каждого Зомби; при достаточно большом числе Зомби это позволяет уровню восстановления жизненной энергии стать положительным. Отвратительные Вампиры опасны в бою, так как они вытягивают жизненную энергию из своих врагов и добавляют ее к своей собственной. Следует сперва употребить парализующий луч, чтобы "заморозить" противника, а затем вытянуть его жизненную энергию. Невероятно выносливый Демон крайне опасен для Вампира. Вступайте в схватку с ним, лишь снабдив Вампира кольцами. В ходе боя раненый Вампир может перелететь в безопасное место и переждать там какое-то время. Вампиры не должны без толку бродить по стратегической карте, поскольку они теряют жизненную энергию с каждым ходом. Вместо этого Вампиры должны смело вступать в бой, угрожая более слабым соперникам. Все кольца будут исключительно полезны Вампиру, особенно многочисленные кольца молодости, позволяющие свести на нет отрицательный показатель уровня восстановления жизненной энергии. Вампиры могут летать над водными участками и земными препятствиями, которые остальные герои игры вынуждены огибать. Вампиры обладают иммунитетом против ядовитых ловушек и ловушек безумия.

Водяной (Water Elemental)

Свойства

Цена:	60
Сила:	6
Жизненная энергия:	65
Восстановление жизненной энергии:	6
Выносливость:	30
Восстановление уровня выносливости:	80
Быстрота:	6
Норма ходов:	4
Цена особых возможностей:	20

Атака

Клавиша [A]: водный шар.

Хорош при атаке с любого расстояния. Водяной может метнуть несколько шаров подряд, порядочно испортив настроение сопернику.

Клавиша [B]: атака приливной волны.

Доставит кучу хлопот зазевавшемуся врагу. Водяной сносит соперника, подобно урагану.

Клавиши [A]+[B]: нет.

Водяной способен, применив свое особое дарование, передвигаться от одного участка воды к другому на стратегической карте. Водяной — один из немногих, кто может передвигаться по воде, и единственный, кто в состоянии оставаться на ней. Тяжело раненый Водяной может переместиться в центр водоема, чтобы избежать стычек с большинством соперников и подлечиться. Водяной хорошо справляется с разными задачами. Он одинаково полезен на стратегической карте и в бою. Из-за своей стремительной атаки Водяные отлично подходят на роль Иллюзий. Возможно, ему не удастся одолеть соперника (Иллюзии гибнут при первом же ранении), но уж потрепать тому нервы — несомненно. Водяной является, вероятно, единственным существом, которого опасается могущественный Огнедышащий, равный Водяному в сражении, но более искусный в стратегическом плане. Водяным подходят любые кольца. При частом обращении к особым возможностям Водяного стоит рекомендовать кольца жизни.

Волшебник (Wizard)

Свойства

Цена:	60
Сила:	3
Жизненная энергия:	30
Восстановление жизненной энергии:	2

Выносливость:	30
Восстановление уровня выносливости:	80
Быстрота:	4
Норма ходов:	3
Цена особых возможностей:	10

Атака

Клавиша [A]: ледяное ядро.

Волшебник метает в противника ледяное ядро. Действует с любого расстояния. Возможно метание нескольких ядер друг за другом.

Клавиша [B]: заморозка.

Замораживает неприятеля, не причиняя ему вреда. Позволяет Волшебнику лучше использовать свое первое нападение.

Клавиши [A]+[B]: нет.

Волшебник способен, произнеся заклинание, заморозить противника на стратегической карте, заключив их в глыбу льда. Заклинание замораживает оппонента на одну смену ходов и влечет за собой снижение уровня жизненной энергии; многократная заморозка делает вражеского героя недоступным на долгое время. При достаточном количестве жизненной энергии Волшебник может применять заклинание более раза за одну смену ходов, по отношению к одному или различным героям противника. Замороженные участники сражения не могут быть атакованы (кроме заморозки), до тех пор, пока не пройдет заклятье. Это заклинание имеет максимальную зону действия (цель должна находиться в поле зрения) и минимальные ограничения (три квадрата). Употребляя этот способ, можно уничтожить врага, если уровень его жизненной энергии невысок, либо если вы пускаете в дело группу Волшебников. Не ввязывайтесь в бой. Волшебники проявляют себя с лучшей стороны на стратегической карте, замораживая врагов. Однако это стоит им жизненной энергии, так что не пользуйтесь заморозкой слишком часто в течение одной смены ходов. Волшебники хорошо работают в связке с Храмовниками, расположенными рядом с ними. Те помогают Волшебникам восстановить уровень жизненной энергии. Волшебники лучше действуют группами, чем поодиночке. Волшебники прекрасно подходят для колец скорости, молодости и жизни. С пятью кольцами они становятся необычайно сильны для таких жалких созданий.

Дух (Wraith)

Свойства

Цена:	50
Сила:	5
Жизненная энергия:	25 (100 макс.)
Восстановление жизненной энергии:	различно
Выносливость:	30

Восстановление уровня выносливости:	80
Быстрота:	7
Норма ходов:	4
Цена особых возможностей:	изменяется

Атака

Клавиша [A]: удар сбоку.

Стандартный способ нападения. Действует в ближнем бою.

Клавиша [B]: двойной удар.

Дух поражает противника своими щупальцами. Также для борьбы на близком расстоянии.

Клавиши [A]+[B]: нет.

Дух может преодолевать ограниченные расстояния по стратегической карте с помощью телепортации. В зависимости от уровня жизненной энергии, Дух может оказаться на другом конце небольшой карты! Применение телепортации снижает жизненную энергию Духа на десять очков, плюс одно очко за каждый пройденный квадрат. Хотя умение Духа телепортироваться делает из него хорошего разведчика, это качество еще лучше помогает ему убивать. Недурными объектами для нападения могут стать вражеские Волшебники, Колдуньи, Иллюзионистки, Храмовники и, особенно, Провидицы. Духам подходят кольца жизни и молодости. Кольцо энергии также не стоит упускать. Поражая неприятеля в бою, Дух вытягивает жизненную энергию противника и добавляет ее к своей собственной. На Духа не действуют ядовитые ловушки и ловушки безумия.

Кольца

Волшебные кольца расширяют возможности их владельца. Каждый воин может иметь не более пяти колец, в том числе, не более одного кольца жизни. Со смертью владельца кольца исчезают.

Ring of Speed (кольцо скорости)

Это металлическое голубое кольцо с изображением ястреба. Кольцо скорости сделано из ртути и приняло свою форму, подчиняясь силам волшебства. Энергия, выделяемая кольцом, снижает сопротивление окружающей среды. Кольцо увеличивает норму ходов воина на стратегической карте.

Цена: 30

Ring of Power (кольцо энергии)

Золотой обод кольца энергии сформирован из двух рук со сжатыми кулаками. Кольцо энергии укрепляет своего владельца, наделяя его феноменальными боевыми качествами. Оно увеличивает силу атаки в бою. Кольцо энергии превратит дрожащего слабака в гордого воина, а гордого воина — в свирепого полубога.

Цена: 20

Ring of Stamina (кольцо выносливости)

Кольцо выносливости выполнено из серебра и украшено рубиновым сердцем. На его металлической поверхности находится живое, пульсирующее сердце гайгонатарской огненной ящерицы. Огненная ящерица известна своими неземными способностями восстанавливать силы, ведь она ни на секунду не прекращает вечного поиска добычи. Это кольцо повышает выносливость воина. Оно действует только в бою и не дает эффекта на стратегической карте.

Цена: 20

Ring of Protection (кольцо защиты)

Кольцо защиты сделано из серебра с вплетенной в него головой дракона. Оно сформовано из чешуи и кости виррулакского дракона, известного своей крайней свирепостью. Владельцу такого кольца не придется волноваться из-за примитивного оружия смертных. Это кольцо снижает уровень ущерба от вражеских атак, как в бою, так и на стратегической карте.

Цена: 20

Ring of Rejuvenation (кольцо молодости)

Смесь зелени и золота с вплетенным узором. Сердцебиение богини жизни Мозис и кровь Нестрадума влили силу в это кольцо. Нет такой раны, которую оно не смогло бы залечить. Это кольцо повышает уровень восстановления жизненной энергии.

Цена: 25

Ring of Life (кольцо жизни)

Кольцо Жизни сделано из меди. В качестве узора на нем изображены лица потерянных душ. Обладатель кольца Жизни обретает силу, благодаря великодушным богам жизни. Энергия наполняет тело, увеличивая жизненную энергию и обеспечивая более комфортное существование в смертельной борьбе за овладение Тар Карогом. Это кольцо повышает уровень жизненной энергии героя. Оно дает возможность чаще использовать особые способности и делает владельца менее уязвимым.

Цена: 30

Ловушки

Ловушки похожи на мины, расставленные вами для незадачливого противника. Они скрыты от неприятельского взора и становятся видны только при попадании в поле зрения Провидицы или, если не повезет, когда кто-то, окажется в них. Воры могут попытаться обезвредить ловушки, но это отнимет у них жизненную энергию. Если обезвредить ловушку не удастся, злополучному Вору придется испытать ее действие на себе. Ловушки закреплены за определенным местом и срабатывают всякий раз до того, как их удастся обезвредить. Нельзя ходить по собственным ловушкам.

Void Trap (ловушка пустоты)

Ловушка пустоты завлекает попавшее в нее создание в мир упадка и разрухи. После контакта с обитателями этого пагубного места героя ждет безвременная смерть. Самая дорогая и самая опасная ловушка.

Цена: 60

Insanity Trap (ловушка безумия)

Мучительные приступы, которые не в состоянии вынести простой смертный, будут одолевать разум жертвы ловушки безумия. Временное помешательство и, как следствие, непредсказуемость действий ждут пораженного воина. Фантомы, Вампиры, Духи, Зомби, Водяные и Огнедышащие невосприимчивы к ловушкам безумия. Жертва ловушки безумия перестает подчиняться приказам и начинает действовать по собственному усмотрению. В частности, возможно нападение на своих.

Цена: 20

Teleport Trap (ловушка телепортации)

Вырвавшиеся на свободу мистические силы пробили брешь во времени и пространстве. Ловушка телепортации разделяет жертву на составные части и собирает его заново, молекулу за молекулой, в отдаленном участке карты.

Цена: 15

Fire Trap (огненная ловушка)

Неудачливый воин, попавший в огненную ловушку, будет испепелен беспощадным огнем. Если уровень жизненной энергии вашего героя не дотягивает до пятидесяти, его тело превратится в обуглившийся кукурузный початок. Огнедышащие обладают иммунитетом по отношению к огненным ловушкам.

Цена: 30

Poison Trap (ядовитая ловушка)

Это адское устройство впрыскивает в тело жертвы отравляющее вещество, начинающее разъедать его изнутри. Уровень жизненной энергии жертвы будет понижаться вплоть до самой смерти. Исцелить воина может только Храмовник. Фантомы, Вампиры, Духи, Зомби, Водяные и Огнедышащие обладают иммунитетом по отношению к ядовитым ловушкам.

Цена: 30

Slow Trap (ловушка, замедляющая передвижения)

Эта ловушка окружает ноги жертвы светящимися витками, которые сдерживают движения воина.

Цена: 20

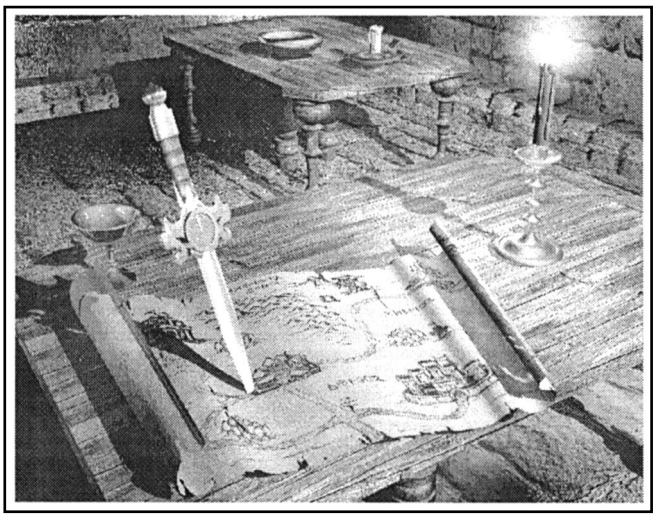
Stone Trap (каменная ловушка)

Каменная ловушка временно превратит жертву в камень. Если уровень жизненной энергии жертвы меньше, чем двадцать, превращение может стать постоянным. Тролли невосприимчивы к каменным ловушкам.

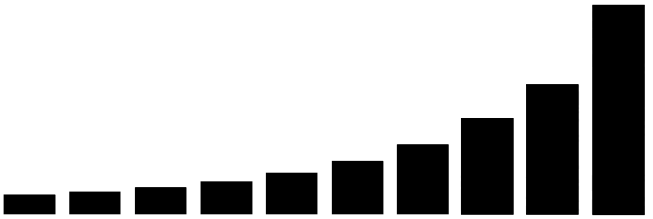
Цена: 25

Заключение

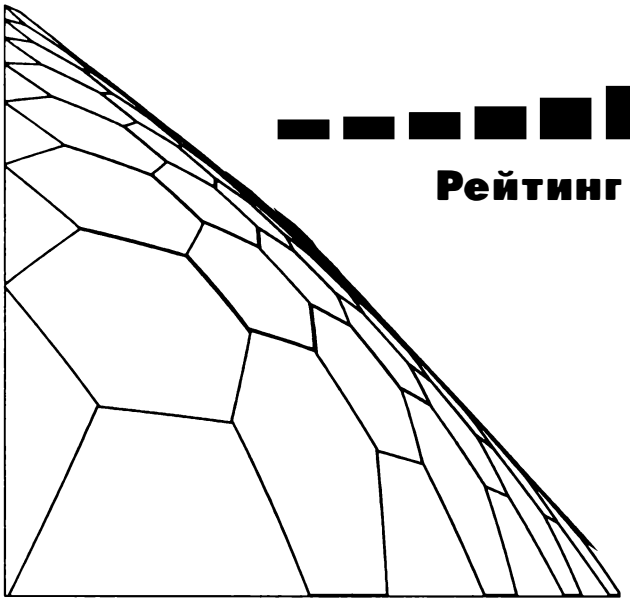
Итак, первое знакомство с игрой состоялось. Игра Dark Legions, перенесшая героев известных книг на экраны персональных компьютеров, безусловно, заслуживает большей популярности. Для нее не существует четких возрастных границ. Она способна доставить удовольствие как ценителю логических игр, так и фэну аркадных стрелялок. Новичку, лишь открывающему для себя жанр стратегии, Dark Legions послужит отличной отправной точкой. Смехотворные, по нынешним временам, системные требования делают эту игру общедоступной, а поддержка сетевого режима может вызвать интерес у любителей сражений с живым соперником. Счастливым обладателям версии 1.0 можно посоветовать провести upgrade своей игры. В версии 1.1 добавлена поддержка нескольких звуковых карт, устранены мелкие недочеты в работе программы. Кроме того, для особо поднаторевших несколько улучшена игра компьютера.



Heroes of Might and Magic 2: Price of Loyality



Рейтинг 10/10



New World Computing

БАЗОВЫЕ ДАННЫЕ

Варианты названия	**Heroes of Might and Magic 2: Price of Loyality**
Варианты перевода	**Герои силы и магии 2: Цена верности**
Сокращения и прозвища	**продолжение вторых героев**
Год выпуска	**1997**
Производитель	**New World Computing**
Издатель	**New World Computing**

Продолжения
неизвестны
Предшественники
King's Bounty, HMM, HMM 2

Редакторы уровней
встроенный
Дополнительные уровни
неизвестны

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Операционная система	**DOS и Windows 95**
Объем	**1CD 76 Мб RIP 35 Мб ZIP**
Особые требования	**требует наличия инсталлированного HMM 2**
Графика	**HiRes**
Видеоролики	**иллюстрации между миссиями, синтез/рисунок**
Оперативный 3D синтез	**нет**

Управление

- ☑ *Клавиатура*
- ☑ *Мышь*
- ☐ *Геймпад*
- ☐ *Джойстик*
- ☐ *Спец. Джойстик*
- ☐ *Шлем*

Рекомендовано:

Коллективная игра

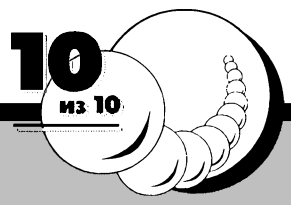
1-6 *игроков*

- ☑ *По очереди*
- ☐ *Деление экрана*
- ☑ *Кабель*
- ☑ *Модем*
- ☑ *Лок. сеть*
- ☑ *Интернет*
- ☐ *По почте*

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС

Играть одному	
Впервые	**очень классно**
Играть снова и снова	**менее интересно, но все равно здорово**
Играть с напарниками	
Сотрудничество	**очень хорошо**
Соперничество	**отлично**
Команда против команды	**просто классно**
Играть много и постоянно	**то что надо**

Комментарий **очень удобно играть на работе – в фоновом режиме.**

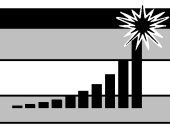


ЗА И ПРОТИВ

Введены новые обьекты и возможности.
Ювелирный дизайн битв в расчете на сильного игрока.

Некоторые кампании и битвы чрезмерно сложны.
Некоторые миссии к концу становятся занудными.

Прекрасное продолжение прекрасной игры.



РЕЙТИНГ

Суть игры	*экономика и война с использованием мощи и магии набор все более и более сложных миссий*
Мир игры	*красивый волшебный фэнтэзи-мир*
Тип игры	*пошаговая стратегия, исследования, производство*
Атмосфера игры	*завораживающе прекрасно*
Заставка	
тип	*синтез*
содержание	*введение в фэнтэзи-мир*
Графика	
основная игровая	*непревзойденно* *желательна быстрая видеокарта*
оперативный 3D синтез	*нет*
видеоролики	*очень хорошо*
Звук	
атмосфера	*изумительно*
музыка	*прекрасно*
шумы, эффекты, голоса	*прекрасно*
Новизна, креативность, свежие идеи	
на сегодня	*никаких*
на момент появления	*никаких*
если не брать в расчет игры той же серии	*удивительно оригинально*
Сюжет	
игровой мир	*слишком банален*
предыстория	*—— // ——*
вживаемость в процесс	*очень высокая*
набор вооружений	*неплохо*
общее впечатление	*забавно*
Управление	
клавиатура	*мало используется*
мышь	*очень удобно*
джойстик	*не нужен*
экранный интерфейс	*незначительные претензии*
Концепция и игровая механика	*незначительные претензии*
Интеллект компьютерных противников	*довольно неплох*
Жестокость	*нет*

К радости всех поклонников жанра стратегических игр New World Computing выпустила новую версию своей лучшей, пожалуй, игры — Heroes Of Might And Magic. Нет, не третья версия, всего лишь усовершенствование второй. Всего лишь? HMM II — это было как сладкий предутренний сон, когда видишь отдельные несуразицы, понимаешь, что спишь, но нет ни сил, ни желания просыпаться. Лучше уж закрыть глаза на мелочи. И мы закрывали глаза и играли, играли, играли... Однако сами творцы HMM восприняли эти недочеты в штыки и убрали их куда подальше, т.е прочь из новой версии игры.

Так что же изменилось? Во-первых, слегка улучшилась графика — прорисовка отдельных объектов и фона. Добавились новые лица. Во-вторых, и это куда серьезнее, добавилось много новых артефактов с очень интересными свойствами. И, наконец, самое серьезное — куча новых объектов на карте и один в замке некромантов. Изменились и элементали, теперь и они, и привидения (!!!) могут быть наняты в соответствующих сооружениях. Кроме того, появилась возможность освободить героя, который со всей своей армией присоединяется к вам! На фоне этих нововведений бледнеют даже четыре новые военные кампании и масса новых сценариев для игры с партнерами, ну, или в одиночку. Мы так первым делом схватились за встроенный редактор (а его усовершенствования — это тема небольшой главы) и нарисовали, наконец, такую подлую карту, о какой мечтали давным-давно... Правда, потом выяснилось, что создатели игры тоже времени не теряли и понарисовали неплохих карт, да и в кампаниях теперь немало интересных миссий. Возможно это результат более тщательной подготовки карт, но по общему впечатлению **AI** выросло, и играть с компьютером стало интереснее — он делает гадости и не совершает очевидных ошибок.

В общем и целом эти на самом деле незначительные изменения привнесли свежую струю, и игра явно обрела второе дыхание. В игру добавлено еще немного элементов ролевика (не надо забывать, что первая игра этой серии позаимствовала от ролевого сериала Might And Magic ровно столько, сколько смогла), но это ее ничуть не испортило, ролевиком не сделало, а игровой интерес вырос. Не вызывает сомнения то, что вы не пожалеете о многих и многих часах, затраченных на Price Of Loyality и будете посвящать часть своего досуга грядущим продолжениям HMM и впредь.

Артефакты

К уже известным по оригинальному варианту артефактам добавилось немало новых. Если среди ранее известных артефактов все приносили или только пользу, или один вред, то теперь появились предметы спорные — они одновременно полезны и вредны — их можно использовать, но цена высока. Добавился ряд предметов, по силе занимающий промежуточное положение между старшими и обычными артефактами, и предмет, отрицающий магию. Прорисовка же всех новых предметов стала гораздо тщательнее, похоже, художники проекта решили в очередной раз доказать всему играющему миру свое мастерство. В общем, играть стало лучше, играть стало красивее.

Masthead — топ-мачта — повышает на единичку мораль и удачу при сражении на море (в т.ч. на заброшенных кораблях).

Legendary sceptre — легендарный скипетр — увеличивает силу магии на пять единиц.

Holy Hammer — святой молот — увеличивает искусство атаки на пять единиц.

Breastplate Of Anduran — Андуранская кираса — первый из трех артефактов Андурана, увеличивает искусство защиты на пять единиц.

Helmet Of Anduran — Андуранский шлем — второй Андуранский артефакт, увеличивает мощь магии на пять единиц.

Sword Of Anduran — Андуранский меч — последний артефакт Андурана, увеличивает искусство атаки на пять единиц.

Battle Garb — битвенный доспех — полный комплект Андуранских артефактов, заменяет три предмета на один, дает тот же эффект, что и все три вместе (по пять единиц прибавки к силе магии, атаке и защите), но еще догоняет до максимума мораль и счастье, вне зависимости от прочих модификаторов, и добавляет в вашу магическую книгу новое заклинание — **Town Portal**.

Spellscroll — свиток заклятия — дает одно заклинание произвольного уровня.

Arm Of Martyr — рука мученика — увеличивает силу магии на три единицы, но добавляет эффект присутствия нежити в армии (т.е. только если армия целиком из некромантов, то отрицательного эффекта нет).

Spade Of Necromancy — лопата некроманта — увеличивает на 10% количество скелетов, восстающих из мертвых к вам на службу, но действует только вместе с бонусом некромантии (у не имеющих его абсолютно бесполезна).

Heart Of Ice — ледяное сердце — увеличивает на 50% силу ледяных заклятий, но ценой увеличения ущерба от огненных заклятий врага.

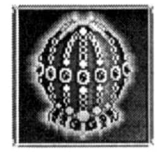
Heart Of Fire — огненное сердце — антипод ледяного сердца, увеличивает на 50% силу огненных заклинаний, но увеличивает повреждения, наносимые ледяными заклятиями врага.

Crystall Ball — хрустальный шар — позволяет узнавать точное число войск в независимых отрядах, у героев и в городах, и замках вне зависимости от принадлежности, но только рядом с носителем артефакта.

Staff Of Wizardry — посох мудрости — увеличивает мощь магии на пять единиц.

Broach Of Shielding — брошь защиты — уменьшает наполовину повреждения, наносимые глобальными заклинаниями **Elemental Storm** и **Armageddon**.

Sword Breaker — меч перелома — увеличивает атаку на одну и защиту на четыре единицы (выглядит как меч со специальными зубцами для захвата и перелома вражеского оружия).



Sphere Of Negation — сфера отрицания — исключает использование магии в битве обеими сторонами.

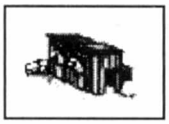
Карта

Что нового появилось на земле Энроф? Масса интересных объектов на карте, делающих эту игру еще увлекательнее и красивее. К примеру, заплыв (объект морской) к сиренам, вы нарастите опыт героя за счет части его армии, отправившейся кормить этих птичек. Или огороженное пространство, усеянное всякими полезными вещами, куда не пройдешь, не зная заветного слова (которое вам скажут только в незаметном шатре на другом конце карты). В общем, знакомьтесь — новые объекты.

Alchemist's Tower — башня алхимиков — веселое такое здание, где вас пошлют подальше, когда у вас все хорошо, но с радостью примут, если у вас есть "проклятый" артефакт — за умеренную плату вы сможете от него избавиться. Плата не зависит от количества артефактов и составляет 750 золота. Тут есть пара тонкостей: не все такие артефакты стоит отдавать, а исчезают они все сразу ... Все отрицательные эффекты, связанные с моралью, золотом и чувствительностью к заклятиям, пропадают напрочь, но изменение основных характеристик остается, поэтому отдать **Arm Of Martyr** есть прямой смысл, а **Broach Of Shielding** в башне отдавать нельзя, полезный эффект пропадет, а вредный — нет...

Barrier/Traveller's Tent — барьер/палатка путешественника — забавная добавка к могучему арсеналу препятствий. Выглядит как магические ворота разных цветов, закрывает проход, но может открыться при произнесении ключевого слова. К каждому виду барьеров полагается местечко, где можно это слово найти — это и есть палатка путешественника. Всего одновременно может присутствовать до восьми различных видов барьеров, для которых потребуется восемь разных ключевых слов (барьеров одного цвета может быть сколько угодно) — это **Aqua**, **Blue**, **Gold**, **Red**, **Purple**, **Brown**, **Orange** и **Green Barrier**. После произнесения правильного слова (появляется окошко, такое же, как после победы для внесения в таблицу рекордов, куда и впечатывается "сим-сим, откройся") барьер исчезает, но только один. Поэтому запаситесь бумажкой и ручкой и при заходе в палатку не ленитесь записать слово и цвет палатки — иначе забудете, а бегать по карте в поисках нужного слова довольно утомительно.

Hut Of The Magi/Eye Of The Magi — хижина волшебников/глаз магов — новый вариант дозорной башни, зайдя в хижину, вы откроете для себя кусочки карты вокруг глаз магов — они могут быть удалены на любое расстояние от хижины, но сами по себе никакой информации не дают, для обзора необходимо найти хижину. Пусть вас не вводит в заблуждение название, ни в глазах, ни в хижине нанять войска (волшебников) нельзя, единственное их назначение — наблюдение.



Stables — конюшня — если вы — счастливый обладатель кавалерии, то в связи с резким улучшением лошадей ваша кавалерия превратится в чемпионов. Кроме того, любой герой, зашедший в конюшню, будет до конца недели бегать несколько дальше (так, как будто у него есть какие-нибудь из артефактов — сапог).

Arena — турнирная арена — по вашему выбору вы сможете на единичку улучшить ваши показатели атаки, защиты или магической мощи. Правда, побывав на одной арене, вы потеряете это право для этого героя на всех прочих аренах.

Jail — тюрьма — там отдыхает великий герой, зайдите и освободите его. Уровень, набор войск и артефактов у освобожденного может быть самым неожиданным.

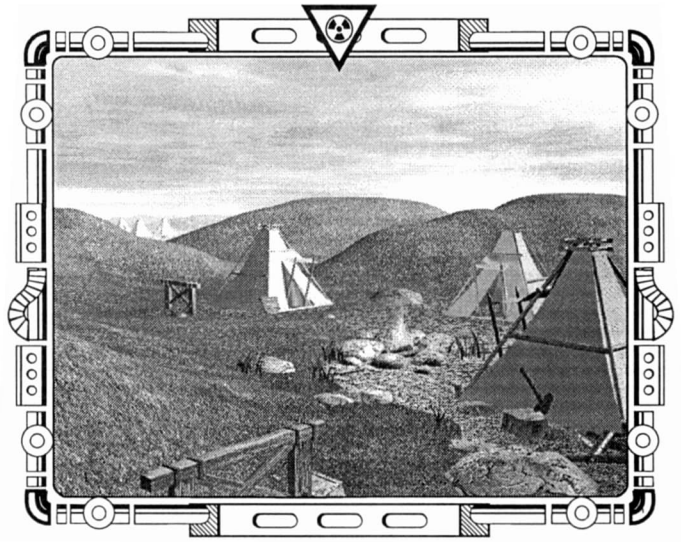
Barrow Mounds — могильный холм — всего за какую-то жалкую тысчонку золотых здесь можно нанять привидений... Хотя все встречающиеся на родных (от New World Computing) картах могильники неплохо защищены, практика показала, что первый, добравшийся до такого подарка судьбы — неуязвим. Адекватной защитой такого объекта было бы несколько десятков черных драконов, но выбивший такую орду не особо нуждается в призраках... К сожалению, так могильники никто не защитил, в результате тактика битвы на многих землях свелась к захвату ближайшего холмика и последующему воспроизводству их обитателей до ласкающего взгляд количества — от нескольких штук до нескольких тысяч. Хотя у привидений в этой версии отнята способность удваивать прирост при контратаке, рост их числа все равно неограничен, лишь бы корма хватало (при большом количестве и хорошем герое на корм могут пойти даже драконы, но все равно лучше крестьян сырья не было и нет).

Earth, **Water**, **Fire** и **Air Elemental Summoning Altar** — алтарь вызова земляных, водяных, огненных и воздушных стихий — теперь этих довольно грозных бойцов можно и нанять. В отличие от вызванных заклятиями, они не исчезают после боя, если, конечно, не были элементарно перебиты.

Sirens — сирены — не ходите к птичкам в гости, птички обглодают кости — вы потеряете часть войска. Увеличившийся такой ценой опыт героя (по единице за каждый пункт жизни утраченных воинов) не радует, есть более простые и дешевые способы накачать героя.

Mermaids — наяды — просто увеличивают мораль в ближайшей драке.

Кампании



Хороший вигвам - сожженный вигвам.

Введение

Прежде чем описывать новые кампании подробно, скажем немного общих слов. В основном это непросто, но... Если отдельные миссии от выросшей сложности только выиграли, то кампании — не факт. Ближе к концу все кампании начинают страдать от невероятно занудных героев врага. Мало того, что компьютер теперь умеет пакостить, да и дерется получше, так и его герои изначально имеют более высокий уровень и большее количество войск, чем человек. Все это, вместе с большим количеством замков, приводит к некоторой тягомотности — ты уже знаешь, что победил, контролируешь полмира, вражьи герои ничего не могут поделать с парой твоих монстров, но до победной точки еще два часа беготни. Сюжетная канва новых битв не шибко увязана с главными кампаниями: если первоначальная сказка давала какой-то сюжет, то все четыре новых кампании абсолютно независимы, это даже хуже, чем в HMM1. (Пожалуй, только первая и главная кампания играется как серия взаимосвязанных битв, в остальных это несколько независимых сражений от простых к сложным в принудительном порядке, связанных лишь общей сказкой). И, наконец, последнее но. Хотя все вышесказанное комплиментами игре не назовешь, но.. то что было бы смертью для РПГ, для стратегии лишь булавочный укол. Конечно хотелось бы, но... Все-таки стратегическую кампанию проходишь, чтобы получить удовольствие от драки, а не для того, чтобы узнать конец сказки... В общем, хотя отдельные миссии могут показаться ограбельнее, чем другие, все четыре кампании очень даже увлекательны и стоят того, чтобы с ними повозиться.

Price Of Loyality — цена верности

Price Of Loyality — цена верности, первая из четырех кампаний, давшая название всем нововведениям. Ну что можно сказать? Война, и на войне как на войне — дерутся. Определенное оживление вносит лишь охота за тремя кусками уникальных доспехов (андуранские артефакты). Если вкратце пересказать интригу, то суть в противостоянии вас и предавшего империю Kraeger'a, причем победу обеспечит только обладание **Battle Garb**, полным комплектом Андуранских артефактов. Кстати в конце выяснится, что Kraeger просто околдован, и главный враг вовсе не он.

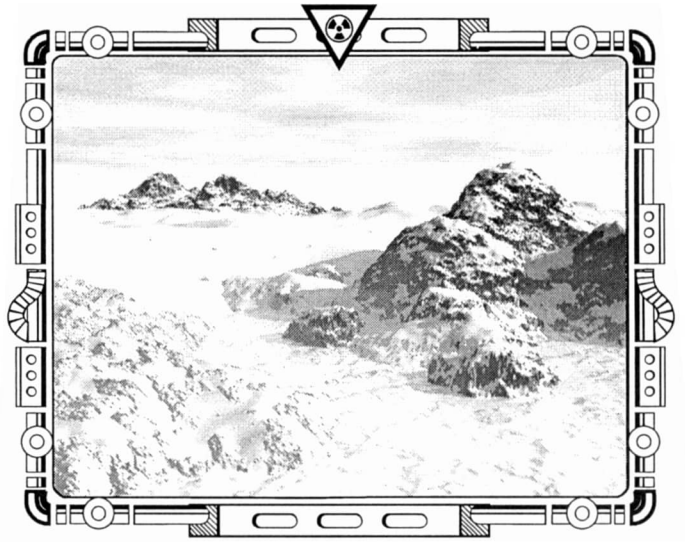
Миссия 1

Звание: пока не заработано...

Цель: подчинить местных лордов (попросту разгромив).

Выбор: Medal Of Valor, Stealth Shield, Minor Scroll

Советы:



Скоро вечные снега растопит огонь войны.

Абсолютно ничего сложного. От первоначального выбора ничего не зависит, не пройти ее сложно, игроку подложена пара приятных сюрпризов в виде Драконьего Меча и Щита Невидимости (+3 атака и +2 защита соответственно). Кроме того, компьютерный игрок на западе здорово ослаблен и является легкой добычей ... Единственная сложность — не забыть записать или правильно запомнить ключевое слово от единственного барьера — не то придется возвращаться. Кстати, если вы здорово замешкаетесь, то компьютерный игрок с северо-запада сам его откроет, выпустив запертого собрата. Не считайте чужие шахты, почти во всех кампаниях компьютер получает помощь из дома — и ресурсы, и золото, так что у него в загашнике может оказаться пара-тройка неуничтожимых шахт. Да и вам с помпой будут давать лес, начиная с первой же миссии. (Дальше помпы не будет, просто почти во всех остальных миссиях этой кампании будут давать звание **Wood Bonus** и, соответственно, халявный лес. Привыкаешь так, что потом чего-то не хватает. Правда, пошедший коротким путем останется без этой халявы.)

Миссия 2

Звание: отсутствует

Цель: разгромить Нечистый Орден Колдунов и их союзников, чтобы отобрать первый кусочек Андуранских Доспехов.

Выбор: White Pearl, Ballista, 2000 Gold

Поскольку в этой миссии придется взять солидное число замков, может показаться, что выгодно взять баллисту. Однако это не так, в вашем распоряжении настолько много стрелков, что наличие баллисты может оказаться невыгодным. Эффект золота сводится на нет находящейся рядом золотой шахтой, так что единственное, что имеет смысл — жемчужина.

Советы:

После легкой расправы над врагами приготовьтесь к некоторым трудностям. Убить двоих союзников с семью замками на двоих, имея лишь один в начале... Ну чем не эпический подвиг...

Почувствовали себя героем? Тогда вперед, к победе. У вас есть ровно одна неделя на разведку окрестностей, сбор денег и ресурсов и отстройку замка. С двумя поколениями войск смело бросьте своего героя наверх, через единственный перешеек, в подбрюшье врага. Вместо того, чтобы собрать все силы в кулак, незадачливый союзник магов наплодит, как мух, целую кучу героев. Захватите его замки, а потом добейте колдунов. Попасть на их остров можно только через телепорт, или захватив замок рядом с оным — единственный, где можно строить лодки. С захватом лучше поспешить, только пиратов вам еще и не хватало. Однако после захвата можете насладиться агонией врага, ничего серьезного он уже сделать не сможет...

Миссия 3

Звание: Breastplate (игра начинается, а ваш герой уже с Андуранским артефактом — +5 в защите)

Цель: воспользовавшись разногласиями между колдуньями и рыцарями, нанесите им поражение.

Выбор: Mage's Ring, **Major Scroll**, **Advanced Logistics**

Предпочтение отдать сложно, пригодились бы все варианты, однако сторонникам быстроты советуем взять бонус скорости.

Советы:

Ничего особо сложного нет. Единственная сложность — колдунья Drakonia, с более чем сотней эльфов вначале. Однако до нее далеко, войска она теряет здорово, поэтому при встрече не так уж и смертоносна. Кроме того, постоянные стычки между северными соседями здорово помогут, если вы запоздаете с развитием. Если вы сторонник быстрых действий, то не лезьте на остров, охраны там хватает, а убирать с арены сильного героя на пару недель — конец блицкригу.

Миссия 4

Пойдя по этому пути, вы здорово выиграете по времени, но потеряете два (!) звания. Не смертельно, но будет нелегко...

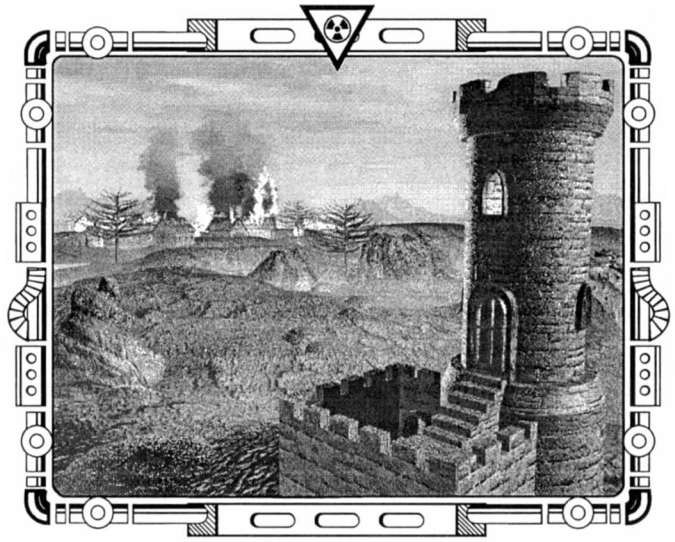
Звание: Breastplate — у одного из героев будет **Breastplate Of Anduran**.

Цель: за две недели взять замок некромантов.

Выбор: Medal Of Honor, **Caster's Bracelet**, **Defender Helm**

Не тревожьте покой усопших.

Поскольку вы будете все время в отрыве от родного города, роль магии не велика. В случае, если вы пойдете по пути, описанному ниже, есть смысл взять шлем. В противном случае, можно взять медаль, на востоке можно нанять войска, и она пригодится.



Одинокая несожженная башня.

Советы:

Очень интересная и нетривиальная миссия. Каким бы путем вы ни пошли, главное — берегите войска. Замок вы построить не сможете, так что особых пополнений не ждите, сражение поведут только те войска, что даны в самом начале. Вот один из путей: героем в замок за резервом и магией, затем на север к красному шатру, далее на север — битва с лордами-великанами, подобрать кирасу, убить птичек Рок, забрать драконий меч, еще севернее убить минотавров-королей, подобрать артефакты, поднять искусство атаки в палаточном лагере, убить гигантов, посмотреть ключевое слово, убить номадов на востоке, далее на восток, до титанов. Если вы прошли этот путь почти без потерь (не более пяти гномов и не более двух лучников) — все в порядке. Если потери большие — будет тяжеловато. Титаны доблестно гибнут, ключ от барьера у вас записан, надеюсь? Теперь на юг, к замку. Красное слово было в первом шатре — небольшой штурм замка (самые опасные для вас — вампиры) и вот она, победа!

Миссия 5

Звание: Breastplate, **Wood Bonus**, **Elven Alliance** — союзник эльфов при столкновении с независимыми отрядами эльфов просто присоединяет их к своим войскам. В случае, если для них нет места, эльфы мирно уходят.

Выбор: 2000 Gold, **Power Axe**, **Defense Skill + 2**

Золото брать бессмысленно, из оставшихся двух вариантов артефакт кажется предпочтительнее, так как при случае его можно передать.

Советы:

Ничего особо примечательного, легкая разборка с одним компьютерным игроком. Хотя враг поначалу сильнее, долго ему не жить...

Миссия 6

Звание: зависит от пути, всегда **Breastplate** и, в случае длинного пути, еще **Wood Bonus** и **Elven Alliance**.

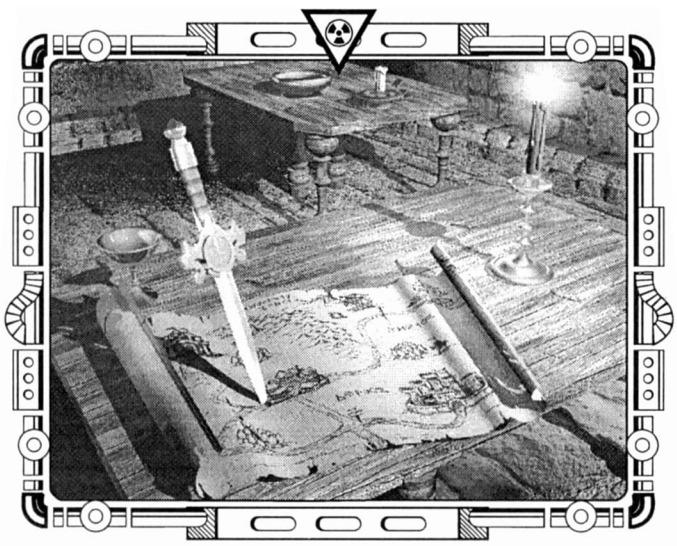
Цель: набить морду герою врага и отобрать кусок Андуранских Доспехов.

Выбор: 2000 Gold, 3 Crusaders, Traveler's Boots

Если у вас есть звание союзника эльфов, и вы хотите попробовать пройти эту миссию на ура, то есть смысл в бутсах, в противном случае эффект от трех крестоносцев гораздо весомее. Да и в первом случае есть смысл предпочесть реальную силу некоторому выигрышу по скорости.

Советы:

Нехороший человек, который нуждается в хорошей трепке, обитает на острове, до которого не добраться. Нет ни телепорта, ни возможности строить лодку. Но! За магическим барьером на северо-западе материка находится свиток заклятия с заклинанием **Dimension Door**. К сожалению, это далеко не самая главная ваша проблема. Совсем недалеко от вас находится (на северо-востоке) очень серьезный противник. Небольшое расстояние, а, главное, имеющееся изначально сильное войско у одного из его героев и два замка делают вашу задачу весьма непростой. К счастью, прямо над вами присутствует более легкая жертва... Оптимально — дождаться момента, когда враги передерутся, а потом немедленно захватить замок (тот, что на севере от вас). Затем, выдержав серию тяжелых баталий, завладеть всем материком и после заняться некромантами на острове. Если же у вас есть звание **Elven Alliance**, то после захвата замка вы можете сразу сбегать за заклинанием и перелететь на остров. Тех эльфов, что вы насобираете там, и тех войск, что вы притащите с собой, может хватить на захват замка... Особенно, если у вас найдется магия. А удачный штурм принесет вам победу!



Карта выжженной земли.

Миссия 7

Звание: всегда **Breastplate** и **Helmet** (наличие у одного из героев Андуранского Шлема), а в случае длинного пути еще **Wood Bonus** и **Elven Alliance**.

Цель: уничтожить героя Kraegar'a и отобрать последний кусочек Андуранских доспехов.

Выбор: 10 Sulfur, Power Axe, Animate Dead

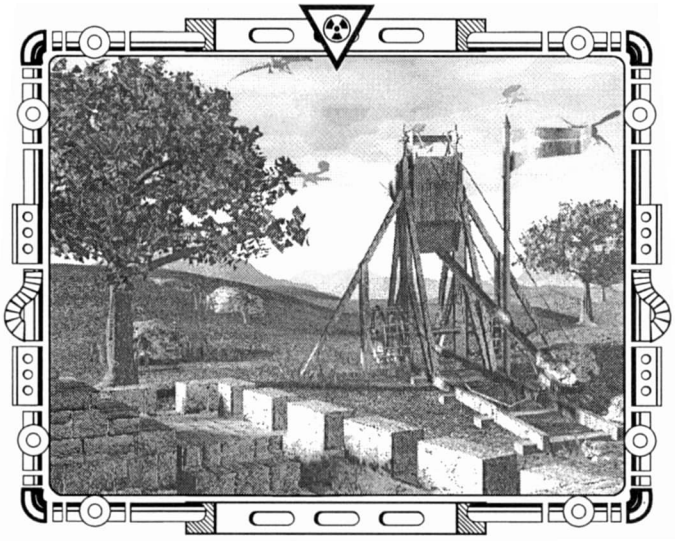
Хорошие артефакты на дороге не валяются, как и заклинания четвертого уровня. Однако, если у вас нет звания союзника эльфов, то 10 единиц серы окажутся полезнее. Если же есть, то, пожалуй, лучше взять артефакт.

Советы:

Миссия вроде и необязательная, но... Судите сами, за победу в ней вы получите последний кусочек Андуранских доспехов, в результате чего у вас исчезнут проблемы с моралью, и появится заклинание **Town Portal**. А в последней миссии без них тяжковато... Для победы достаточно угробить Kraeger'а, здорово продвинутого героя врага. Он сидит на далеком северо-западе, в замке, и никуда не ходит. Однако, чтобы добраться до него, предстоит выдержать немало жестоких битв. Если у вас есть союз с эльфами, то на севере есть некоторое количество, чтобы уцелеть на первых порах, если нет — вы здорово вляпались... Дело в том, что вам предстоит добежать, собирая ресурсы, до города, захватить его, а, затем еще и построить замок. Вообще, пока вы соберете войска и пойдете в атаку, враг станет слишком силен, и проблем не оберешься. В этой миссии вам придется явить миру все свое искусство и разбить превосходящие силы четырех врагов. Если с первым (на севере) и вторым (на западе) проблем не возникнет, то третий противник, занявший весь северо-запад, контролирующий множество городов и имеющий продвинутых героев, доставит немало хлопот. После его разгрома проблем с захватом артефакта не будет, это лишь вопрос времени.

Миссия 8

Звание: Battle Garb (наличие у одного из героев Андуранских Доспехов в полном комплекте), **Kraeger Defeated**, **Wood Bonus**, **Elven Alliance** — максимальный набор званий. Если вы срезали путь, то некоторых званий у вас не будет...



Катапульта на исходной позиции.

Цель: полностью разгромить врага, всех союзников, и, главное, нехороших некромантов, которые всю смуту-то и учинили!

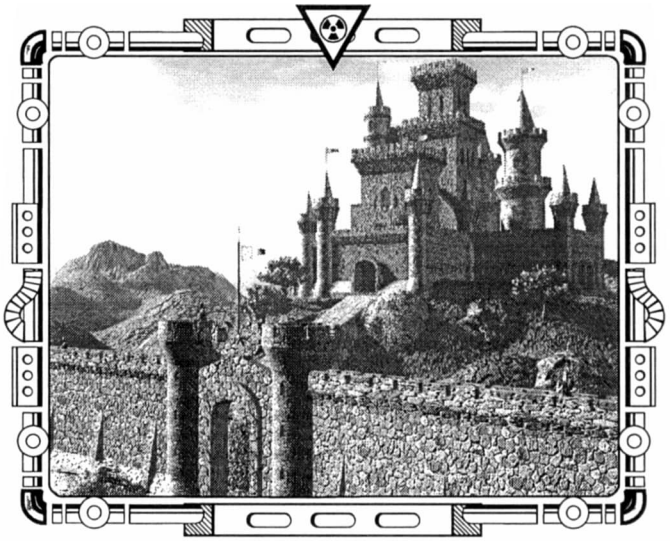
Выбор: View Heroes, 5 Magi, Advanced Estates

Пять магов в начале игры — это очень сильно. Сторонникам быстрого развития можно без малейших сомнений их взять. Те деньги, что принесет бонус, тоже пригодятся. Толк от заклинания довольно сомнительный, хотя на последнем этапе игры может здорово урезать беготню.

Советы:

Последняя миссия, самая нудная, но местами интересная и, безусловно,

оригинальная. Вам будет не очень сложно победить, если у вас есть Андуранские Доспехи. В противном случае драка затянется очень ненадолго... Вы начинаете на одном из нескольких островов, для начала вам надо будет покорить несколько мелких островов, на которых будет по одному — два города. Это совсем несложно, просто стоит это проделать быстро. После захвата северо-западного острова будет неплохо заткнуть телепортер (на юге острова), ведущий на большую землю. Для этого перегоните героя через телепорт и сразу же вернитесь. Если вы после телепортации не будете двигаться с места, то пройти к вам никто не сможет. Теперь дело за малым: накопить силы и навести порядок на юге. Задача непростая, врагов там видимо-невидимо, но, используя **Town Portal**, ее удается решить сравнительно быстро. После этого у вас останется лишь один враг — некроманты, обретающиеся на южном острове. Если вы затянете захват, а в его замках окажется заклинание **Town Gate** — ждите незваных гостей... Отряд из двухсот пятидесяти привидений — не самая сильная боевая единица у такого посетителя. Вот тут-то **Town Portal** и станет незаменим, позволяя за один ход собрать весь урожай войск во всех замках. (Возможен вариант сражения только старшими представителями каждой из рас, собранными у одного супергероя). Вообще-то, после захвата юго-восточного острова, окончательная победа лишь вопрос времени, ресурсов у вас больше, но попотеть придется здорово.



Мишень, по которой нельзя промазать.

Descendants — потомки

Вторая длинная кампания. Хотя связный сюжет присутствует и здесь, но миссии меньше связаны между собой, и прохождение превращается в простой набор драк. Вытягивает кампанию только пара очень интересных битв. Вас проводят по всем вехам становления королевства, от объединения разрозненных племен, через экспансию, до полной победы над соседним королевством и образования империи.

Миссия 1

Звание: нет

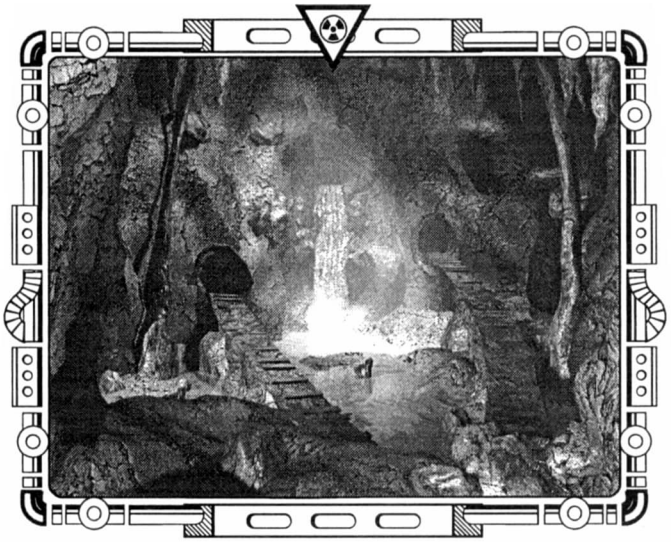
Цель: покорить и объединить под своей властью разрозненные племена. Сохранить главного героя, основателя династии.

Выбор: 1000 Gold, 50 Wood, 10 Crystal

От кристаллов толку нет, вы просто не дотянете до того момента, когда циклопы станут решающей силой. Что брать, дерево или золото, решайте сами, ввиду простоты миссии это не принципиально.

Советы:

Первая миссия традиционно проста: все против всех и никого сильнее вас. В каждом углу — по врагу, в центре — город, и проход туда из углов перекрыт средней силы нейтральной армией. На карте несколько приятных артефактов, но нужды подбирать их нет, сил хватает и так.



Скоро воды этого водопада покраснеют от крови.

Миссия 2

Звание: нет

Цель: ваш соперник, королевство Harondale атакует первым, ответьте на его первый удар и разгромите его.

Выбор: Attack Skill+1, **Defense Skill +1**, **1000 Gold**

Берите защиту или атаку, без разницы.

Советы:

У вас есть один замок и три города. Все три города в осаде, но если северный и южный осаждают продвинутые герои, то центральный можно попробовать отстоять. Постройте в нем замок и купите героя — денег вам хватит. Однако это не обязательно, вы начинаете за сильнейшую из рас и справитесь с врагами и при помощи ресурсов своего родного гнезда. Кроме захваченного у вас, враг имеет лишь один замок на юго-востоке, так что сильным его не назовешь, несмотря на двух усиленных героев. В целом, довольно забавная миссия.

Миссия 3

Цель: добраться до колдуна, вашего родственника, и привлечь на свою сторону.

Выбор: Basic Logistics, **Steelskin**, **Mage's Ring**

И заклинания, и бонус — это хорошо, но привязано к конкретному герою, в то время как артефакт можно передать. Похоже, именно он является оптимальным выбором.

Советы:

Есть пара проблем — во-первых, вы начинаете без единого города, во-вторых, нет компьютерных врагов, вы будете предоставлены сами себе и времени — не здорово... В принципе ничего

сложного, всего-то за два месяца найти нужный город, добраться до него и захватить. Перед городом, правда, болтается пара десятков титанов — да и по дороге придется выдержать серьезные драки. Наслаждайтесь! Подсказка — на юго-востоке есть маленький остров, искомый город — на нем...

Миссия 4

Звание: нет.

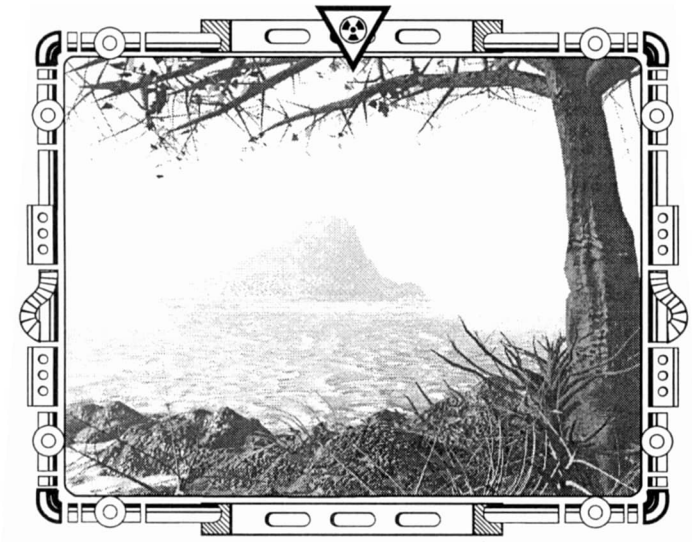
Цель: за четыре месяца вам надо найти сумасшедшего дядю Ваню (Uncle Ivan) и призвать его на службу.

Выбор: Basic Logistics, **Basic Scouting**, **Power Axe**

Хотя обычно лучше брать артефакт, в этой миссии можно взять бонус скорости — однако, выбор просто равноценный.

Советы:

Как и в конкурирующей миссии, вам необходимо за короткий срок найти и обезвредить злого дядьку, кроме того, общее сходство дополняет всякое отсутствие организованного сопротивления — т.е. вы единственный игрок на карте. Однако, найти или, вернее, добраться до искомого намного сложнее. Вообще-то, вам всего лишь необходимо захватить город под названием Ivanhome, находящийся на северо-западе пустыни. Проблема в том, что пустыня буквально запружена фениксами и прочими здоровенными монстрами, сильно мешающими проходу. В довершение всего, перед городом стоит внушительное количество привидений. Попасть в пустыню — тоже задачка не для слабонервных, прямого прохода нет, а единственный телепорт, ведущий в пустыню, расположен на острове. Все это здорово напоминает матрешку, поелику попасть на остров можно только через другие ворота, находящиеся в юго-восточном углу карты, к которым можно приплыть исключительно на лодке. В свою очередь, построить лодку можно лишь в городе на северо-востоке. Побегать придется изрядно, так что времени дано в обрез. Счастливо побегать.



До этого острова война еще не добралась.

Миссия 5

Звание: Wayward Son — блудный сын. Тот самый колдун, которого вы освободили в предыдущей миссии, будет сопровождать вас в этой и последующих. Правда, его надо нанять в течение первой недели. Если вы шли через четвертую миссию, то ваше звание

будет **Uncle Ivan**, и вы получите возможность нанять продвинутого варвара вместо колдуна.

Цель: необходимо разбить варваров, атакующих южные границы вашего королевства. Верните свои города и вторгнитесь в джунгли.

Выбор: Basic Luck, **Basic Leadership**, **Spiked Shield**

Берите артефакт, это приятней любого из бонусов.

Советы:

Задача перед вами стоит непростая: имея изначально довольно ограниченные ресурсы, вам предстоит захватить огромное пространство. Единственное утешение для вас — это фактически беззащитный город к востоку от вас. Имея же ресурсы двух городов, можно начать драку. Будьте бдительны, на западе бегает герой врага, который может под шумок захватить ваш родной город. Если вы не чувствуете в себе сил набить ему морду сразу, хотя бы не выгребайте все войска из замка. Вам противостоят только варвары, колдуны из них никакие, поэтому развивайте в себе магию. Миссия интересна, но под конец становится немного нудной — бегать по закоулкам в джунглях и отлавливать последних героев, когда сопротивление уже сломлено, довольно скучно.

Миссия 6

Звание: Wayward Son и **Uncle Ivan**

Цель: захватить замок **Ivory Gates**.

Выбор: 1000 Gold, **10 Wood**, **2 Mercury**

На что лучше быть оштрафованным? Пожалуй, лучше попасть на деньги...

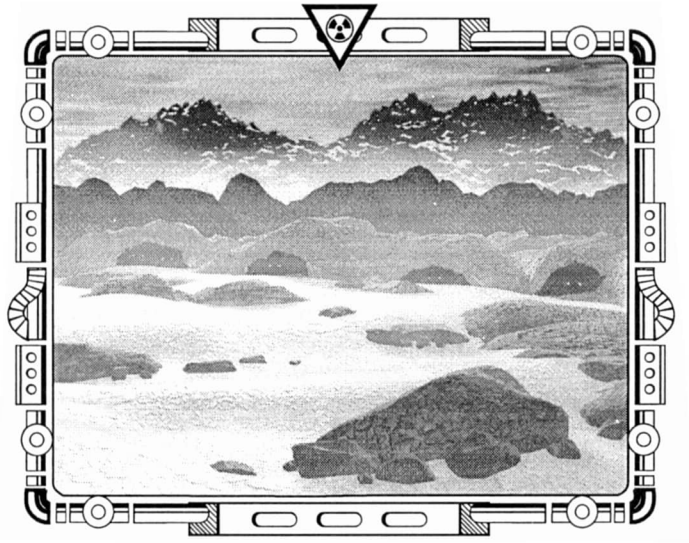
Советы:

Вам предстоит нелегкая битва с кучей вражеских героев. Проблему составит лишь обитатель замка на крайнем северо-западе, он вооружен до зубов, да герой того же цвета, бегающий как молния. Все просто — главное, не пускайтесь в авантюры...

Миссия 7

Звание: Wayward Son или **Uncle Ivan**

Цель: требуется найти артефакт **Golden Bow** за семь месяцев.



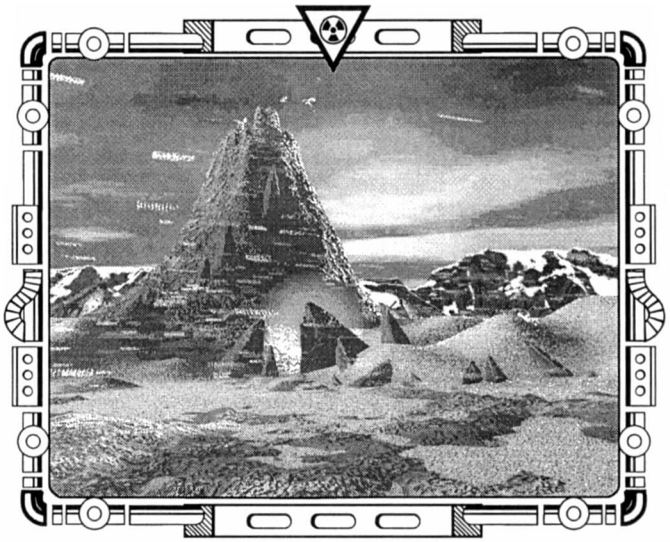
Тела павших занесло снегом, но весной их коснется свет солнца.

Выбор: 1000 Gold, Basic Scouting, 20 Wood

Выбор особого значения не имеет.

Советы:

Вы не имеете соперников, вся ваша задача — добраться до этого несчастного лука и захватить его. Кроме незначительного количества драконов, подступы к находящемуся на крайнем юго-западе луку перекрывают огромное количество барьеров. Не забывайте записывать ключевые слова, и вы успеете к сроку...



Превосходное местечко для кровавой битвы.

Миссия 8

Звание: Wayward Son или **Uncle Ivan**. Кроме того, в зависимости от пути — через шестую или седьмую миссии вы получите звание **Legendary Sceptre** или **Elven Alliance** соответственно.

Цель: в последней битве разгромить соединенные силы двух врагов, не потеряв при этом своего первого героя.

Выбор: Basic Leadership, Basic Archery, Spell Power +1

Поскольку выбранный вами бонус достанется герою расы колдуний, отличающейся большим количеством стрелков, есть прямой смысл взять **Basic Archery**.

Советы:

Вы начинаете с небольшим войском на западе, имея город на юге и замок на севере. Враги на востоке от вас, но ничем, кроме количества, не выделяются. Огромные расстояния — самый серьезный враг, приходится накачивать сразу нескольких героев, что здорово тормозит... Ничто не препятствует блицкригу, кроме этих невероятных расстояний. Но все равно будьте агрессивны, кроме зубов и когтей вам нечего противопоставить многочисленным врагам, получающим дополнительные ресурсы из воздуха. Успеха!

Wizards' Isle — вояж домой

Самая сложная кампания в игре, миссии одна другой зубодробительнее... Прошедший ее — настоящий ветеран HMM2, все, что в принципе можно пройти, такой герой пройдет! Суть проста — имеются сказочные острова, раз в несколько веков поднимающиеся из океана. На них расположен источник огромной силы. Подчинивший себе острова на срок до нового их подъема станет повелителем всего мира. Вы об этом вовремя узнали, и теперь дело за малым — осталось отбиться от прочих конкурентов. Итак, начнем.

Миссия 1

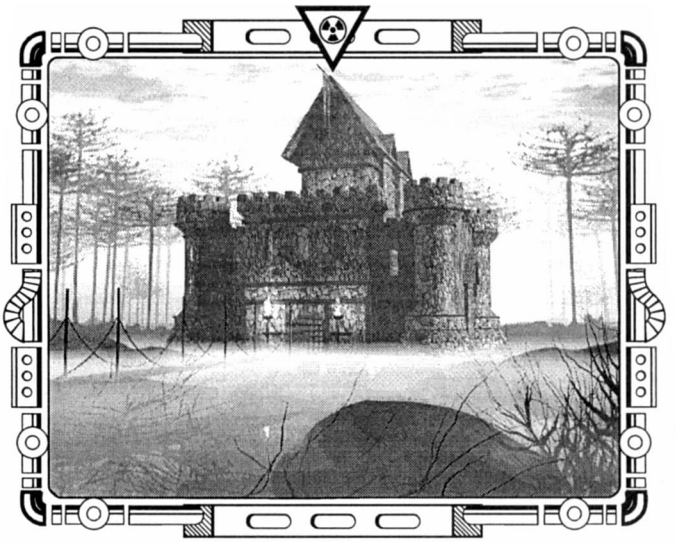
Звание: отсутствует.

Цель: победить всех.

Выбор: 2000 Gold, **Power Axe**, **Stealth Shield**

Брать надо щит или топор, разницы никакой.

Советы:



Камень стен дрожит в ожидании осады.

Замка у вас нет, город надо захватить, герой — всего один, но зато с войском. Постарайтесь захватить как можно больше строений, заберите половинчиков и к шестому дню захватите город (на севере острова). Желательно в него зайти и со всеми войсками — в лодку. На западе, севере и востоке — другие острова, на них — враги. У них — в начале игры очень уязвимые, потом — с проблемами, но захватываемые замки. Интереснее всего экспедиция на восток. После несложного захвата территории (или в процессе), найдите на северо-востоке палатку с ключевым словом и запишите его. Соответствующий барьер защищает телепорт, находящийся на западном острове. Прорвавшись туда, будьте готовы к сюрпризу, враг на том конце пути неимоверно силен, его герой, защищающий замок, имеет изначально двадцать пять титанов и еще порядком других войск. К моменту вашего появления на острове их число перевалит за тридцать! Примите соответствующие меры...

Миссия 2

Звание: нет

Цель: захватить город **Chronos**.

Выбор: Mage's Ring, **Foremost Scroll**, **Fireblast**

Брать лучше артефакт, но вот который из двух? На наш взгляд, колечко предпочтительнее, сила магии важнее ее запаса, но это не однозначно.

Советы:

Через некоторое время после начала игры вы получите сообщение о заточенном в темницу герое, находящемся неподалеку от вас. Однако вы в это время будете уже активно его спасать! Сначала сбегайте за хоббитами, это рядом, затем на север, через мутантов-зомби — к палатке путешественника за ключевым словом, затем в родной замок (не забывайте отстраивать!) и уже оттуда — на восток, к тюрьме с героем. С вас сдерут тысячу золота, но зато дадут героя высокого уровня и немного войск (в т.ч. одного титана). Передайте ему все войска и артефакты, подберите свиток с заклинанием массового торможения и очистите свой остров от захватчиков (или сосе-

дей). Затем, через телепорт проникните на соседний остров и завоюйте его. Месяца должно хватить на всю процедуру, иначе вас достанут пираты! Теперь дело за малым, на северо-западе второго острова находится ваша цель. К несчастью, вас отделяет от нее барьер, ключ к которому — на северо-восточном острове. Врагов на северо-западе можно не трогать, но в таком случае приготовьтесь отражать набеги. Когда вы решите проблемы с ключом, не спешите нападать на замок, его охрана намного сильнее охраны замка магов в предыдущей миссии. Однако там нет героя, поэтому справиться с ней легче. Миссия не сложная, но жутко увлекательная, пожалуй, самая лучшая в кампании.

Миссия 3

Звание: Guardian Spell — вам будет изначально дано заклинание **Set Earth Guardian**

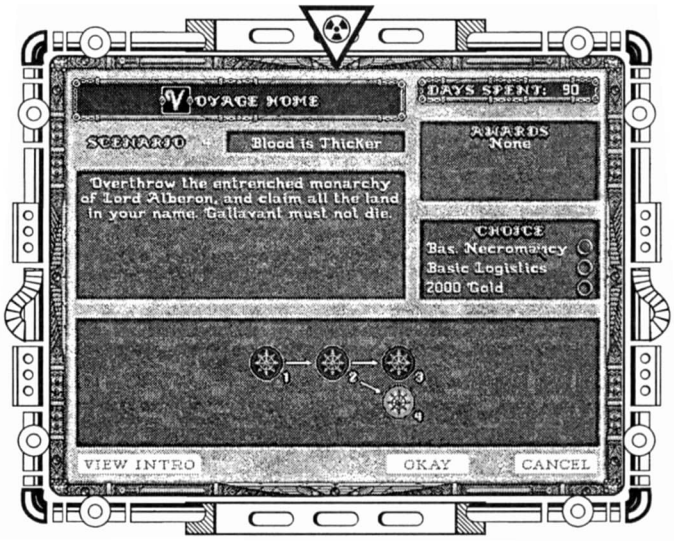
Цель: найти старший артефакт — **Sphere Of Negation**.

Выбор: Mass Haste, **Summon Earth**, **Chain Lightning**

Похоже, создатели игры пошутили, предоставив головоломную задачу выбора между тремя сильнейшими заклинаниями. Лично мы склоняемся в пользу **Mass Haste**, но это вопрос скорее личных предпочтений, чем действительной полезности.

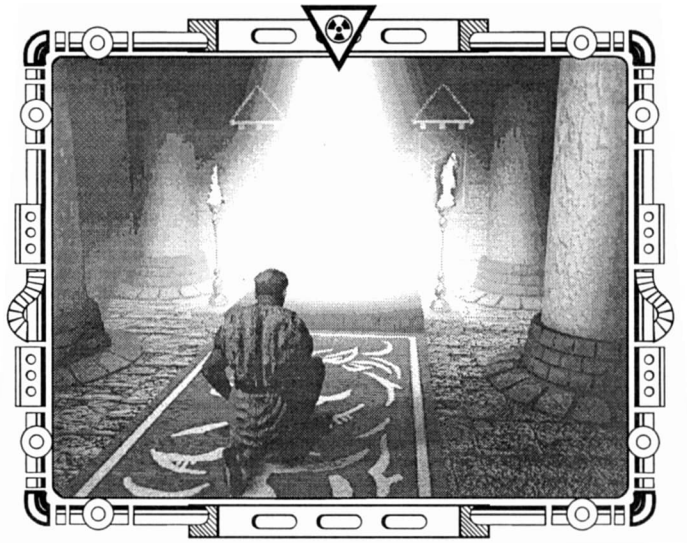
Советы:

Прохождение этой миссии распадается на две части, первая — драка, вторая — поиски. Вам предстоит сразиться с обладателем трех замков расы колдуний (**Sorceress**). Начните с юго-западного, замок там один. При попытке прорыва на север вы оказываетесь между двух огней (севернее вас два замка), это не смертельно, но неприятно. Вообще-то задачка детская, но если чуть замешкаетесь, возни будет много. После захвата северного замка в вашем распоряжении окажется возможность строить лодки и путешествовать по реке. Теперь о второй части. Активных врагов у вас больше нет, но на северо-востоке единственный проход к месту расположения искомого артефакта и к замку оставшегося врага перекрыт не только барьером, но и сильнейшим героем, драконов в его армии, что мух, больше сотни. Если в ваших замках случайно найдется заклинание **Dimension Door**, то проблем у вас нет, вы просто телепортнетесь через его голову и спокойно займетесь своим делом. Он привязан к месту и за вами не погонится. В случае отсутствия этого заклинания вам предстоит много битв с нейтральными армиями,



Короткая кампания - всего четыре битвы.

поиск ключей к барьерам разных цветов и, на закуску, тяжелая битва в проходе. После того как драконы доблестно погибнут в проходе (возможно, не с первой попытки), жалкие останки вашего воинства смогут заняться раскопками. Искомый артефакт закопан рядом с последним неприятельским замком, вплотную к его западной стене. Героя врага можно не опасаться, он привязан к замку. Лимит времени дан с таким запасом, что обычно в запасе остается несколько недель. При наличии же **Dimension Door** можно уложиться в шесть недель, а не в шесть месяцев.



Во время войны не стоит брезговать потусторонними

Миссия 4

Звание: Guardian Spell и, в случае, если вы проходили третью необязательную миссию, то еще и **Sphere Of Negation**. Последнее звание дает одному из героев одноименный артефакт.

Цель: взять под свой контроль замок магии и убить всех конкурентов.

Выбор: 5 Wood, **5 Ore**, **1000 Gold**

Оптимальный выбор — руда, т.к. дерево и золото можно найти на море.

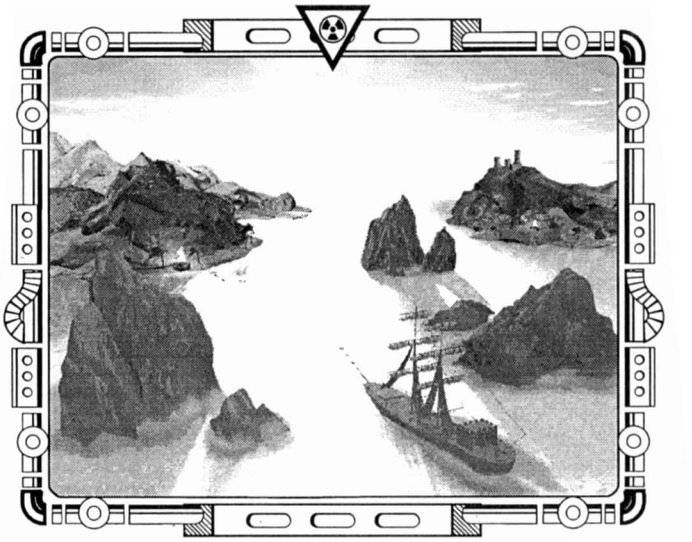
Советы:

Самая сложная миссия во всех кампаниях, прохождение очень долгое и занудное под конец. Прежде чем вторгаться на спиральный остров, захватите все отдельные острова, освободив героя и завладев свитком с заклинанием вызова лодки. Когда наберетесь сил и вторгнетесь на главный остров, сразу же отзовите лодку обратно, это спасет вас от вторжения (на спирали нет ни одного замка, где можно строить лодки). Не вздумайте рисковать свитком, без него миссия может оказаться невыполнимой. Когда вы разгромите всех и выйдете к центральному озеру, вам придется использовать это заклинание для переправы на другой берег к последнему замку. Охраняется он здорово, но если вы смогли до него добраться, его захват — лишь дело времени. Быстрого прохождения не существует, несколько месяцев драк обеспечено. Как бы пригодились здесь Андуранские Доспехи с их возможностью перемещения из города в город, но чего нет — того нет. Терпения вам и удачи.

Voyage To Home

По заданию какого-то там лорда вы поплыли куда-то... Зачем — не суть, а суть в том, что не доплыли, потерпев кораблекрушение. Теперь вам предстоит прогулка по враждебным землям, морям и островам. В конце пути вас ждет маленький сюрприз — пославший вас лорд

сцепился с вашей сестрой, зачем-то (не суть зачем) возглавившей восстание.



Вперед - к незавоеванным берегам.

Миссия 1

Звание: нет

Цель: захватить город на юго-востоке. Не потерять героя Gallavant'a

Выбор: Nomad Boots, 500 Gold, Basic Scouting

Берите артефакт. Все остальное не нужно.

Советы:

Вы выброшены на берег. Кроме небольшого отряда, у вас ничего нет. На севере от вас находится маленький отряд паладинов. Их удается забить почти без потерь. Соберите все, что валяется под ногами, и на восток, за головами птичек Рок. Остатки вашего воинства приступом возьмут замок — должны, во всяком случае. Быстро отстройте замок, но никого, кроме троллей, не улучшайте, неподалеку находится форт, где остальных тренируют бесплатно. С таким подспорьем вы легко справитесь с врагом, находящимся на этом же острове. Хотя его голова вам пока не нужна, но с двумя замками дело пойдет куда быстрее. Из-за барьера, ключ от которого по вашу сторону, вражина до вас просто не дойдет. Последний герой врага смирно дожидается вас на другом острове, том, что на юго-востоке. Он неплохо вооружен, но против вас он ничто.

Миссия 2

Звание: нет

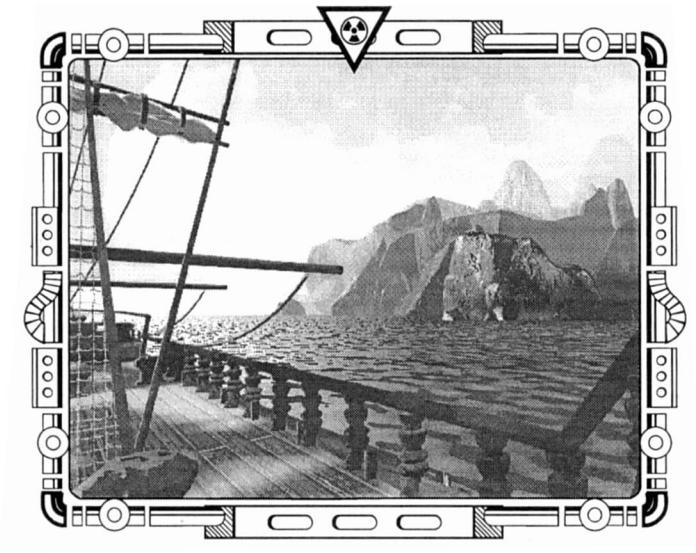
Цель: найти и уничтожить пиратского лидера и не потерять главного героя.

Выбор: Basic Pathfinding, Basic Navigation, 15 Sulfur

От бонуса навигации грех отказываться, когда есть столько моря, но и ресурсы на улице не валяются. Однако, на этой карте все же лучше взять бонус.

Советы:

Вожак пиратов проживает в замке на северо-востоке. Вы начинаете на юго-восточном острове, и вас отделяет от врага целая куча островов, богатых самыми разными ресурсами, от денег до наемников. Отплывайте сразу, войско наберете в пути... Проблем быть не должно, но на всякий случай — маленький секрет: на северо-западе есть маленький пустынный островок, при высадке и прогулке по которому вам дадут немного дерева, денег, еще чего-то, и, главное, компас, что здорово ускорит ваши перемещения. Спокойная, приятная миссия.



Справа по борту - земля.

Миссия 3

Звание: нет

Цель: угрохать всех, при этом не потеряв главного героя. Вы сражаетесь на стороне своего лорда.

Выбор: Basic Archery, 3000 Gold, Attack Skill +1

В данном случае лучше взять бонус, довольно долго именно стрелки будут основной силой.

Советы:

Забавная миссия, ее прелесть в том, что все ходы и выходы перегорожены отрядами здоровенных тварей, не дающих толком развернуться. Если вы доберетесь до союзников быстро и без потерь — победа у вас в кармане, иначе будьте готовы к занудной гонке за вражьими героями (и от них). В защиту создателей скажем, что при быстрых и решительных действиях вы побеждаете быстро, легко и непринужденно, но стоит чуть затянуть — и винить можно только себя. Не удивляйтесь, если вы не сможете пройти эту миссию с первой попытки — враг намного сильнее вас, а расклад монстров может быть совсем не в вашу пользу, что здорово осложняет жизнь. Ведь неприятно найти пару дюжин фениксов там, где может оказаться лишь десяток циклопов? Перед вашим городом конюшня, невдалеке фабрика, так что можно здорово сэкономить на достройках. Приготовьтесь к проблемам с деревом! Ближайшая шахта — в доброй неделе пути, а учитывая препятствия...

Миссия 4

Звание: нет

Цель: свергнуть монархию, для чего необходимо победить всех. Не потеряйте главного героя. Вы сражаетесь на стороне его сестры.

Выбор: Basic Necromancy, Basic Logistics, 2000 Gold

Возьмите один из бонусов, они примерно равнозначны.

Советы:

Та же земля, но вы на другой стороне — у вас больше войск и замков, но и противник сильнее. Однако этот путь все же проще ... На этот раз вы начинаете, имея замок некромантов и два замка варваров. Развивайте сперва некромантов — они все-таки сильнее, а первой жертвой сделайте колдуний, они в центре карты. Имейте в виду, что прямо над вами золотая шахта (на севере от замка некромантов). Проблема с деревом не столь актуальна, но существует. Самая доступная из деревянных шахт — на юго-востоке, недалеко от замка варваров.

Редактор

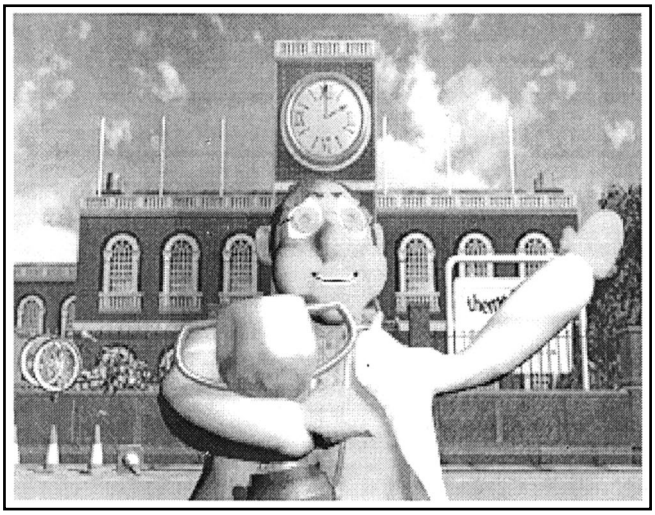
Изменений в редакторе почти нет, добавлены только все новые сооружения. Здесь стоит упомянуть лишь два — тюрьму, которая при наведении курсора в режиме настройки дает ту же менюшку, что и герой, и свиток заклинаний, выдающий полный список всех заклинаний. Если его не отредактировать, все свитки будут давать одно и тоже заклинание — **Fireball**. Кроме того, есть возможность создавать карты в автоматическом режиме, задав только самые основные пропорции в режиме больше-меньше. Ничего интересного создать не удается, но побаловаться с генерацией интересно. Самое интересное — это вся совокупность старого и нового, те возможности, которые открывает обновленный редактор. Теперь возможно построение не просто карты для сражения, но целого мира, в котором будут жить и сражаться герои. Можно довольно жестко ограничить прохождение, как явно (при помощи барьеров), так и не явно, используя такие приманки, как **Jael** и **Borrow Mound**, сильные артефакты (раньше было невозможно поместить сколько-нибудь сильный артефакт непосредственно на карту, только при помощи обелисков и раскопок). Средства редактора позволяют нарисовать свою версию битвы за кольцо, воплотить буквально любую фэнтезийную историю, хватило бы фантазии... Из кого сделать Саурона, из расы Warlock или Necromancer? А как вам Гэндальф с 30 силой магии и сотней титанов? А может лучше дать ему хоббитов? Рисуйте на здоровье!

Немного советов

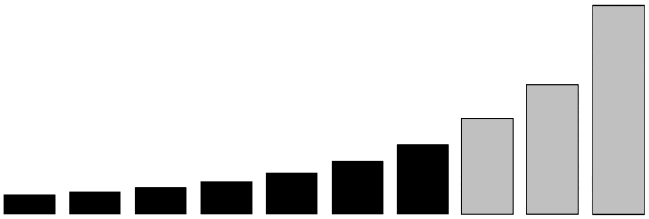
Кликнув правой клавишей мыши на башню любого замка, можно получить информацию об одном из других замков (местонахождение и охрана). Любую из миссий кампании можно играть отдельно, просто заменив расширение **.hxc** на **.mx2** или **.h2c** на **.mp2** в каталоге **Maps**. Черные драконы экономически невыгодны, вполне достаточно красных. Гарнизон замка стреляет тем сильнее, чем больше в нем построек. Почти всегда можно отыскать лазейку, слабое место в защите врага, быстрый удар куда принесет победу. Умение побеждать и состоит в поиске таких мест. Не берите с собой в дальние походы медленных бойцов, это может дорого обойтись. Вы при мало-мальски здравом рассудке оппонента попадетесь в ловушку. При тотальном вашем превосходстве же это тем более бесполезно. Опасные ворота можно заткнуть героем. Свеженабранных привидений надо заботливо размножать на слабых отрядах. Если в округе не осталось таковых, спасти дело может заклинание **Haunt**, разрушающее шахту и заселяющее ее привидениями — отличным пополнением вашего войска.

Пароли уровней

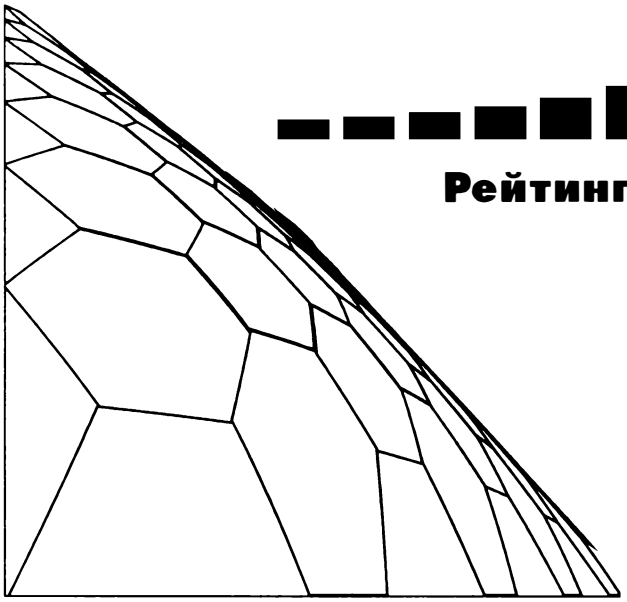
FOUNTAIN HEAD	Home	**SWAMP TOWN**	Doomed
BAYWATCH	Seadog	**BLISTERING HEIGHTS**	Red Hot
WILDBAR	Freeman	**THE ARENA**	The Arena



Theme Hospital



Рейтинг 7/10



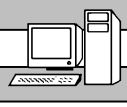
Bullfrog

БАЗОВЫЕ ДАННЫЕ

Варианты названия	**Theme Hospital**
Варианты перевода	**Госпитальная тема**
Сокращения и прозвища	**Психушка**
Год выпуска	**1997**
Производитель	**Bullfrog**
Издатель	**Bullfrog**

Продолжения
нет
Предшественники
Theme Park

Редакторы уровней
нет
Дополнительные уровни
нет



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Операционная система	**DOS и Windows 95**
Объем	**2CD**
Особые требования	**нет**
Графика	**LoRes, HiRes**
Видеоролики	**между уровнями, иллюстративные**
Оперативный 3D синтез	**нет**

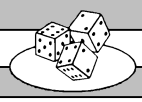
Управление

- ☑ *Клавиатура*
- ☑ *Мышь*
- ☐ *Геймпад*
- ☐ *Джойстик*
- ☐ *Спец. Джойстик*
- ☐ *Шлем*

Рекомендовано: мышь

Коллективная игра

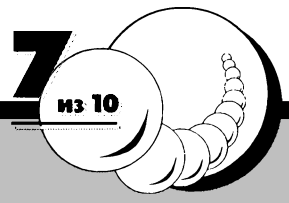
- *1 игрок*
- ☐ *По очереди*
- ☐ *Деление экрана*
- ☐ *Кабель*
- ☐ *Модем*
- ☐ *Лок. сеть*
- ☐ *Интернет*
- ☐ *По почте*



ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС

Играть одному	
Впервые	**вполне весело**
Играть снова и снова	**совсем не тянет**
Играть с напарниками	
Сотрудничество	**нет**
Соперничество	**нет**
Команда против команды	**нет**
Играть много и постоянно	**нет**

Комментарий **веселая циничная игра, но довольно однообразная.**

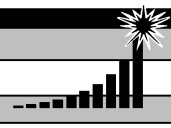


ЗА И ПРОТИВ

Прекрасный черный юмор.
Все сделано очень детально и продуманно.
Несложный процесс игры затягивает.

Довольно быстро становится однообразно и приедается.

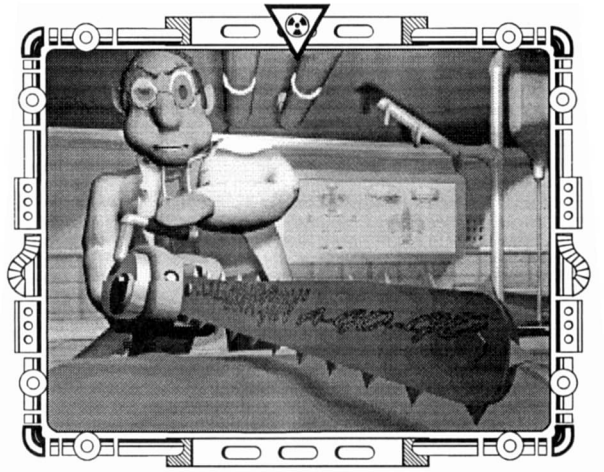
Попробовать стоит, получите удовольствие.
Однако любимой игрой не станет.



РЕЙТИНГ

Суть игры	*организация и управление госпиталем*
Мир игры	*гротеск на реальную жизнь, обогащенный хорошей фантазией*
Тип игры	*классическое управление ресурсами*
Атмосфера игры	*веселая, прикольная, циничная*
Заставка	
тип	*синтезированная*
содержание	*окунает в атмосферу*
Графика	
основная игровая	*оченьхорошо, без претензий*
оперативный 3D синтез	*нет*
видеоролики	*в целом потянет*
Звук	
атмосфера	*не тянет*
музыка	*не лишком хорошо*
шумы, эффекты, голоса	*посредственно*
Новизна, креативность, свежие идеи	
на сегодня	*весьма оригинально*
на момент появления	*—— // ——*
если не брать в расчет игры той же серии	*совсем оригинально*
Сюжет	
игровой мир	*очень хорош*
предыстория	*да нет ее*
вживаемость в процесс	*невысокая*
набор вооружений	*нет вооружений*
общее впечатление	*хорошо, да не очень*
Управление	
клавиатура	*почти не используется*
мышь	*очень удобно*
джойстик	*не нужен*
экранный интерфейс	*могло быть и получше, но без очевидных проблем*
Концепция и игровая механика	*не всегда понятна*
Интеллект компьютерных противников	*нет противников*
Жестокость	*легкий цинизм и черный юмор*

Вступление



Больной кричит в своем углу - хирург завел бензопилу.

Симулятор больничного дела Theme Hospital от Bullfrog пополнил зарождающуюся линию экономико-управленческих игр с названием Theme X. Первой ласточкой, как вы помните, был Theme Park — вариации на тему "Как хорошо иметь свой Дисней Лэнд". Игра была хороша, но не более того. Ее не очень привлекательная графика и несколько однообразный звук сделали свое черное дело — игра не получила дорогу в массы. Совсем другое дело — Theme Hospital.

Во-первых, она (игра) гораздо лучше исполнена графически. Фигурки людей очень тщательно прорисованы (вплоть до складок одежды), плавнее выглядят их движения. Кроме того, несравнимо лучше выглядят анимационные вставки и особенно заставка.

Во-вторых, повысилось качество музыки, не говоря уже о звуковом оформлении — оно просто великолепно. Звуки стали гораздо реалистичнее и иногда, как бы это сказать, эмоциональнее. Особенно впечатляют звуки, доносящиеся из некоторых специфических помещений больницы (например, из туалетов) — авторы отнеслись к ним с особым тщанием и любовью.

Ну и в-третьих, особый блеск Theme Hospital придает его интересный, часто очень черный юмор, не лишенный, кстати, оригинальности. Одни только названия болезней чего стоят — "гофрированные щиколотки", "вялый язык" и т. д. Плюс возможность визуально наблюдать на экране за процессом излечения, а это еще забавнее.

Да и интересность игры высока. В самом деле, не каждый же день есть возможность поуправлять больницей, да еще в реальном времени. Theme Hospital предоставляет возможность заниматься этим хоть круглые сутки.

Все это в совокупности придает игре свое, оригинальное настроение и оставляет какое-то интересное впечатление от игры. Во-всяком случае, после прохождения первых двух-трех миссий возникает почти непреодолимое желание пойти в ближайшую поликлинику и сразу у порога властным голосом отдать несколько приказаний по глобальной реорганизации... А затем пойти по всем кабинетам и отдавать конкретные рекомендации врачам и медсестрам. Правда есть вероятность, что после этого вы не скоро выйдете из поликлиники. А затем вас переведут в заведение несколько иного рода. Так что, начинать игру в Theme Hospital следует только в случае, если вы уверены в своей силе воли (а также если рядом нет больниц или поликлиник)...

Есть и еще одно принципиальное отличие Theme Hospital от Theme Park. Если вы играли в Парк, то наверняка помните, что там вы строили и развивали свой "Дисней Лэнд", и это продолжалось всю игру. Теперь же вам предстоит прохождение миссий, в каждой из которых вы должны выполнить определенное задание, после которого переходите к более сложной миссии и начинаете все сначала. Впрочем, при вас остаются ваш опыт и знания, а это тоже неплохо.

Итак, пациенты ждут...

Запуск игры

Запускаем игру. Первое, о чем вас попросят — ввести ваше имя. Хотя слово Nickname правильнее перевести как "прозвище". После этого появится пожилой профессор и с очень важным видом укажет указкой на плакатик на стене. На этом плакатике есть четыре опции, изображенные как части черепа. Вам предоставляется выбор:

Continue previous game — продолжить последнюю игру.

Start a new game — начать новую игру.

Load a saved game — загрузить сохраненную игру.

Quit game — выйти из игры (обычно используется в качестве небольшой мести игре за проигранную миссию).

Если вы выбрали новую игру, то допрос будет продолжен:

First Game (первая игра). Если вы играете первый раз, то лучше нажать на Yes. В этом случае первая миссия будет почти тренировочной. Вам все будут объяснять и показывать, как что делается. Следующие миссии будут проходить в обычном режиме.

Low Res (низкое разрешение). При ответе **Yes** игра начнется в режиме 320x240. При отрицательном ответе — 640x480. Разумеется, в высоком разрешении игра смотрится гораздо лучше. Кроме того, режим высокого разрешения рекомендуется хотя бы по причине лучшего визуального распознавания некоторой информации, которая при низком разрешении просто расплывается в неопределенные пятна.

После изменения (или игнорирования) этих опций начинается, собственно, сама игра.

Интерфейс

Интерфейс обычен для игр подобного рода. Представляет собой оконно-диалоговую систему. Для совершения какого-либо действия нужно вызвать соответствующее окно и уже в нем производить операции. Неплохо организована быстрая помощь — достаточно навести курсор на какую-либо из иконок или на окно, как рядом появится табличка, поясняющая, что это такое. Часто это объяснение оказывается достаточно подробным для понимания назначения объекта на экране.

В самое верхней части экрана находится главное меню. Его можно активизировать только мышью. Для этого нужно подвести курсор к самому краю экрана (верхнему). После чего вам становятся доступными опции для управления игрой. По ним можно "гулять", не отпуская кноп-

ки мыши. При этом будут появляться новые меню (аналогичный интерфейс в Windows 95).

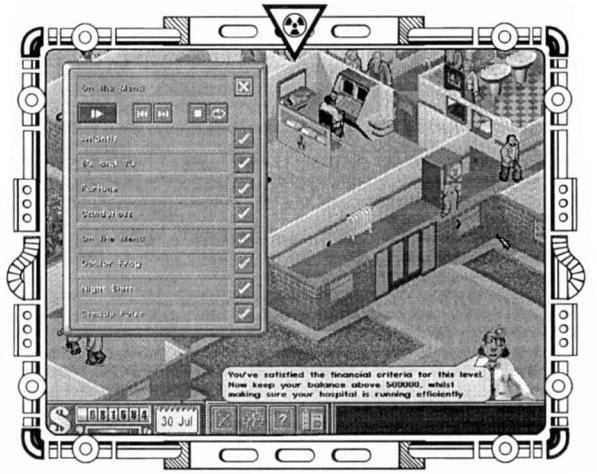
Опции главного меню:

File

При выборе этой опции вам предоставляется почетная возможность считать (**Load**)/ записать (**Save**) текущую игру или просто выйти (**Quit**).

Options

Гораздо более обширный пункт по сравнению с предыдущим. При его вызове появляются дополнительные опции. Как то:



Не забудьте выстроить просторный вместительный морг.

Sound — вкл/выкл звук.

Announcements — вкл/выкл вывод голосовых сообщений.

Music — вкл/выкл музыку.

Sound Volume — громкость звука (от 10 до 100 процентов).

Announcements Volume — громкость вывода голосовых сообщений (от 10 до 100 процентов).

Music Volume — громкость музыки (от 10 до 100 процентов).

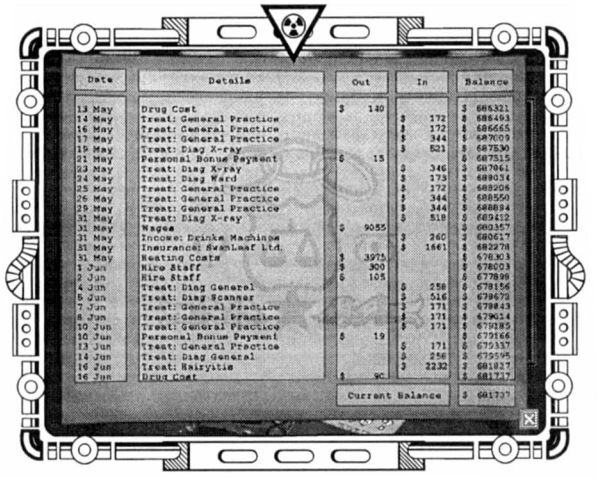
Autosave — вкл/выкл автозапись текущей игры. Она производится раз в месяц (по внутреннему времени игры, конечно) и по умолчанию включена.

Game Speed — скорость игры. Предоставляется пять вариантов — очень медленная (**Slowest**), медленная (**Slower**), нормальная (**Normal**), максимальная (**Max Speed**) и "тогда еще быстрее" (**And then Some More**). Авторы не обделили юмором даже главное меню. Скорость также можно быстро изменить нажатием на клавиши от [!1] до [%5].

Jukebox — музыкальный проигрыватель. При выборе этой опции появляется окно со списком мелодий, а также с кнопками для управления ими.

В верхней части окна показывается текущая мелодия. Чуть ниже — кнопки: **Play** (играть), **Rewind** (предыдущая мелодия), **Fast Forward** (следующая мелодия), **Stop** (стоп), **Loop** (играть только выбранную мелодию). Еще ниже находится сам список мелодий. Напротив каждой из которых есть кнопка, которая запрещает/разрешает проигрывание этой мелодии. Закрыть окно Jukebox можно, щелкнув на кнопке в правом верхнем углу окна.

Jukebox не вызывается при низком разрешении экрана.



Сухие строки - за ними боль и смерть пациентов.

Display

В третьем пункте вы можете поменять установки для вывода на экран:

High Res — высокое разрешение экрана (640x480). Является предпочтительным режимом и устанавливается по умолчанию

MCGA — просто 320x240 и 256 цветов. Для игры не рекомендуется, так как привлекательность графики стремится к нулю и является глумлением над эстетическими чувствами игроманов.

Shadows — вкл/выкл теней от объектов. Предполагается, что при этом все будет работать быстрее. "Предполагается" — потому что игра вовсе не склонна "тормозить". Разве что в момент автоматической записи, но вряд ли в этом случае поможет выключение теней.

Charts

Это последний пункт меню и вообще-то предназначен для контроля вашей игры, а не для управления. Очень богат различными полезными опциями:

Statement (состояние)

Предназначен для контроля всех (!) расходов/доходов вашей больницы. При выборе этой опции вам покажут экран, состоящий из пяти столбцов:

Date (дата) — в нем показывается дата, когда был получен доход или были убытки.

Details (детали) — в нем указано, откуда вы получили деньги или на что их потратили.

Out (расходы) — в нем выставляется, какую конкретно сумму вы потратили.

In (доходы) — позволяет узнать сумму, полученную от чего-либо.

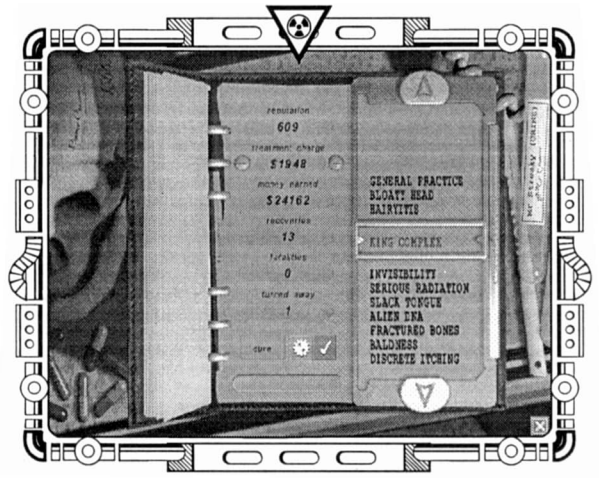
Balance (баланс) — количество денег после совершения любой сделки.

В самой нижней части экрана находится строка **Current Balance** (текущий баланс), из которой ясно видно, насколько вы богаты в данный момент.

Casebook (деловая книга)

Из этой книги вы можете получить достаточно большое количество сведений по состоянию дел в вашем госпитале. Кроме того, через этот пункт меню можно управлять ценовой политикой (поднимать/снижать цены на лекарства или лечение).

Ваша деловая книга выглядит примерно следующим образом:



Деловая книга хирурга-убийцы.

На правой странице находится список болезней, известных вам на данный момент. Список можно просматривать при помощи двух стрелок (в верхней и нижней части). Если болезнь, о которой вы хотите что-то узнать, находится в пределах экрана, то стрелками можно не пользоваться, а сразу указать мышью на интересующий вас пункт.

Соответственно, на левой странице появятся сведения:

Reputation (репутация). Число, показывающее, какая репутация у этого вида лечения в вашей больнице. Естественно, что если из десяти лечившихся умерло десять, то репутация вряд ли будет высокой.

Treatment Charge (стоимость лечения). Позволяет узнать, в какую сумму вылетит пациентам лечение у вас этой (текущей) болезни. Можно и изменить цены. Делается это просто — слева и справа от этой надписи есть кнопки "+" и "-". Вообще, повышать цены не рекомендуется (даже на один процент), так как вскоре последует реакция — пациенты будут уходить, не заплатив (правда, только некоторые).

Money Earned (получено денег). Показывается сумма, которую вы заработали, вылечив всех пациентов с этой болезнью.

Recoveries (Вылечено). Количество людей, которые умудрились выжить после вашего лечения.

Fatalities (смертность). Количество людей, не поверивших в стопроцентную излечимость у вас, а потому отправившиеся в лучший мир.

Turned Away (послано). Количество людей, которых вы отправили в другую (конкурирующую) больницу или просто отослали домой, помирать.

Cure (излечимость). Справа от этой надписи находятся две иконки, снабжающие вас информацией по тому, насколько эффективно ваше лекарство и т. п. Для правой иконки есть только два варианта — она или зеленая, или красная. Ее зеленый цвет говорит о том, что вы можете лечить эту болезнь (то есть для этого все есть), а соответственно красный цвет кричит о невозможности лечения у вас пациентов с этой болезнью.

Иконка слева предоставляет больше информации. Она может выглядеть по-разному. Если на ней изображена шестеренка — это означает, что для лечения болезни требуется специальная аппаратура. Изображение раскрытой книги говорит, что это заболевание под силу излечить только психиатру. Если же вы видите колбу с каким-то числом, то знайте — лечение болезни

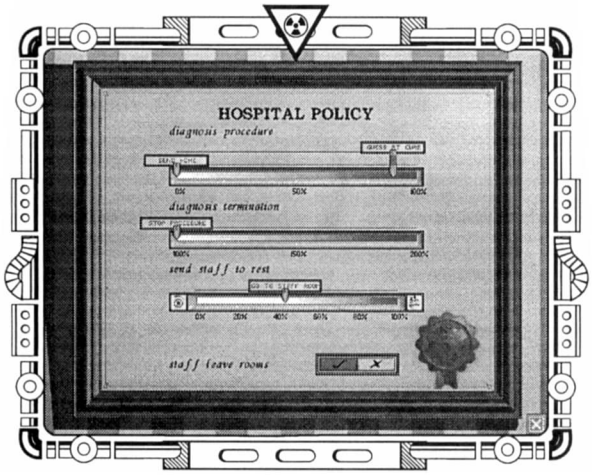
требует лекарств, а число — это процент эффективности того препарата, который есть у вас. Если эффективность равна 100, то конечно, беспокоиться не о чем. Если же меньше, то имеет смысл включить кнопку **Concentrate Research** (Концентрировать Исследования). Тогда ваш исследовательский отдел будет усиленно заниматься улучшением этого лекарства. Вышеназванная кнопка находится в самой нижней части страницы и является последней. Правда, ее не будет, если у вас нет отдела исследований. А о том, как его построить и настроить на максимальную эффективность, будет рассказано гораздо ниже.

Policy (политика)

Очень важный пункт, и предназначен он для выбора политики вашей больницы. К счастью, в нем уже все установлено идеально. Если же вы захотите что-либо изменить, то вот список опций, доступных для кромсания:

Diagnosis Procedure (постановка диагноза) — этот график позволяет менять процентное соотношение людей, отправленных домой, и людей, у которых есть шанс вылечиться. То есть, переместив указатель **Send Home** на 20 процентов, вы тем самым даете команду врачам о том, что если их уверенность в правильности диагноза меньше или равна 20-ти процентам, то странного пациента следует отправить домой, не спрашивая у вас разрешения. Второй указатель — **Guess at Cure** (придумать лечение) — указывает врачам, насколько должен быть высок процент уверенности, чтобы можно было придумывать лечение. Например, если этот указатель установлен на 90 процентов, то это означает, что если врач уверен в правильности своего диагноза более, чем на 90 процентов, то пациент будет отправлен на лечение. Если же врач уверен в своем диагнозе, скажем, на 50 процентов, то судьбу этого пациента будете решать вы (подробнее об этом рассказано ниже). Вообще же, установки по умолчанию в этом пункте можно считать идеальными и менять не рекомендуется.

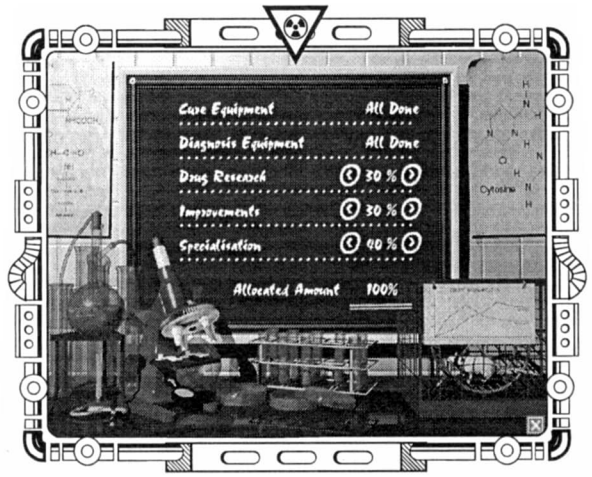
Diagnosis Termination (прекращение диагностики). На этой шкале (от ста до двухсот процентов) можно изменить процент обследования пациентов. По умолчанию установлено 100. Это означает, что будет проводиться полная диагностика. Если поставить, например, 200 процентов, до диагностика будет более тщательной (и длительной). Соответственно, будет повышаться износ вашей аппаратуры (и врачей, кстати, тоже). Установку на 100-110 процентов можно считать идеальной.



Политика вашей больницы - лечись или умри.

Send Staff to Rest (отправить персонал на отдых). Изменение степени усталости вашего персонала, по достижении которой они отправляются в комнату для отдыха и расслабления (своеобразный **chill jut**). По умолчанию установлен на 60 процентов. Целесообразность его изменения зависит от того, какие люди служат у вас в больнице (а точнее, от их характера). Если у ваших людей (причем у

всех) развито чувство ответственности и им нравится работа в больнице, то можно повысить процент усталости до 70-80 процентов. Если же вы пожалели денег на зарплаты и наняли откровенных разгильдяев, то и 40 процентов может оказаться много, и ваши бездельники будут уставать и требовать при этом повышения зарплаты.



Отчетность — на уровне?

Staff Leave Rooms (персоналу покидать кабинеты). Справа от этой загадочной надписи находятся две кнопки. Нажатие на левую из них говорит персоналу о том, что они могут переходить из кабинета в кабинет, туда, где они требуются. Правая кнопка отдает приказ персоналу работать в тех кабинетах, куда вы его расставите, и выходить только для отдыха. По умолчанию нажата левая кнопка. При таком режиме вы можете нанять меньше врачей и медсестер (тем самым, сэкономив на их зарплате), но при этом немного понизится ваш рейтинг, так как увеличится процент пациентов, ожидающих, когда же придет их врач. Тем не менее, "правокнопочный" режим нельзя считать приемлемым, так вы будете раз в месяц терять огромную сумму на зарплаты вашему персоналу. В том числе тем, кто сидит в своем кабинете и плюет в потолок, напрасно ожидая пациентов.

Research (исследования)

Если в игре вами движет желание выиграть, а не просто посмотреть на графику и послушать музыку, то уделяйте побольше внимания этому пункту. После его выбора вы увидите экран Исследований и Разработок. Здесь можно увеличить или уменьшить приоритет на исследование различных областей знаний.

На этом экране вы увидите пять строк, под каждой из которых находится шкала в виде ряда точек. Эти пять строк представляют собой разделы исследований:

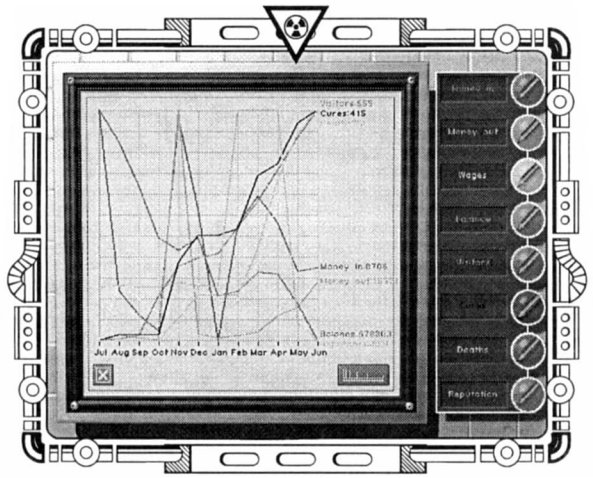
Cure Equipment (оборудование для лечения). Разработка врачебной аппаратуры, предназначенной для лечения. В каждой миссии возможны только определенные разновидности аппаратуры, поэтому бесконечно изобретать что-то новое ваши исследователи не будут. После изобретения всех аппаратов, доступных в текущей миссии, работа в этом направлении прекращается.

Diagnosis Equipment (оборудование для диагностики). Абсолютно аналогично предыдущему пункту, только разрабатывается оборудование для диагностики болезней.

Drug Research (разработка лекарств). В процессе игры постоянно выявляются какие-то новые болезни, и чтобы их лечить, вам понадобятся новые лекарства. А их, конечно, изобретают ваши исследователи.

Improvements (усовершенствования). Исследовательский отдел не зря ест ваш хлеб. Он постоянно занимается улучшением характеристик оборудования и лекарств. Соответственно, повышается их надежность и эффективность.

Specialisation (специализация). Процент специальных разработок.



Кривая смертности неуклонно растет.

Справа, напротив каждой из этих пяти строк есть кнопки со стрелками влево и вправо, между которыми находится число, являющееся процентом выделенных ресурсов (то есть, выделенных на разработку выбранного вами направления). Вы можете менять процентные соотношения при помощи этих самых "стрелочных кнопок". По умолчанию везде установлено по 20 процентов, что вполне приемлемо до тех пор, пока ученые не откроют все оборудование. После этого освободившиеся ресурсы можно задействовать в другом направлении.

В нижней части экрана показан процент распределения ваших исследовательских ресурсов — **Allocated Amount**. Конечно, он должен быть равен 100 процентам.

Graphs (графики)

Они предоставляют вам возможность визуально наблюдать за состоянием дел в вашем заведении. Из графиков можно узнать о том, как изменился за последнее время ваш престиж, насколько выросли или упали доходы, количество вылеченных людей (или искалеченных) и т. д.

Всего вы можете увидеть восемь графиков (одновременно или по отдельности):

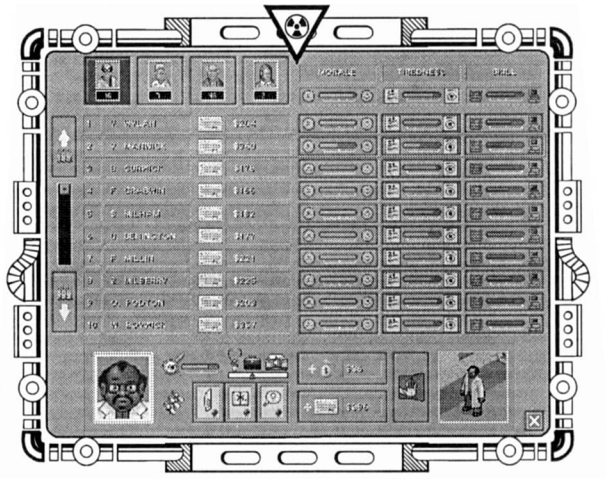
Money in — график доходов.
Money out — график расходов.
Wages — график изменений зарплат и премий.
Balance — график баланса. Выражаясь проще — изменения в количестве денег у вас.
Visitors — график количества посетителей.
Cures — график количества вылеченных людей.
Deaths — график количества смертей среди ваших пациентов.
Reputation — график изменения вашей репутации.

Все эти графики находятся в одном окне и накладываются друг на друга. Вы можете отключить любой из них или даже все. Это можно проделать, щелкнув мышью на кружке справа от названия графика. Щелкнув еще раз, вы снова включите график. Обратите внимание, что каждый график имеет свой цвет, поэтому они легко различимы.

В правом нижнем углу окна находится иконка, щелкнув по которой, вы можете легко поменять масштаб.

Staff Listing (список персонала)

Предназначен для контроля ваших подчиненных, а также наблюдения за их текущим состоянием. А именно, за их моралью, знаниями и т. д. Кроме того, вы можете дать кому-то премию, повысить зарплату (понизить нельзя) или, скажем, уволить. Вам наверняка будет полезна информация по тому, как все это осуществить.



Список персонала.

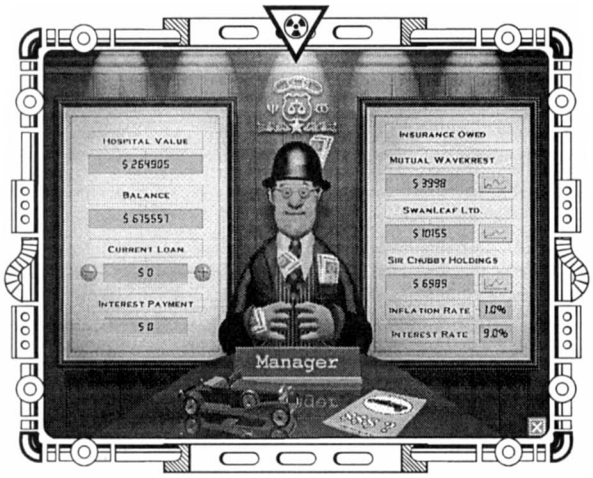
Экран довольно обширен, и с первого взгляда не совсем понятно — к чему все это. Приглядевшись, вы заметите, что он состоит из трех частей — верхняя, средняя и нижняя.

В верхней части экрана находится ряд иконок. Первые четыре предназначены для выделения группы персонала, которую вы хотите увидеть. В частности, это Врачи (**Doctors**), Медсестры (**Nurses**), Служащие (**Handymen**) и Секретари (**Receptionists**). Щелкнув мышью по любой из этих групп, вы увидите, что в средней части появился список персонала выбранной вами группы. Справа от каждой фамилии находятся три показателя, отражающие характеристики человека: Мораль (**Morale**), Усталость (**Tire**), Знания (**Skill**). В правом верхнем углу находятся те же самые графики, но показывающие общие характеристики (для всей группы).

Нижняя часть экрана предназначена для контроля какого-либо конкретного человека (врача, медсестры и т. д.). Для этого щелкните левой кнопкой мыши по фамилии нужного вам человека (в средней части экрана) и внизу появится его "фото" а также более подробные характеристики. А именно, Внимание к деталям (график с лупой). Если вы вызвали "на осмотр" врача, то для него появятся дополнительные данные:

Квалификация — эта шкала находится правее показателя внимания. Для врачей есть три градации: Младший (**Junior**), Доктор (**Doctor**) и Консультант (**Consultant**). Соответственно, и оплачиваются они по-разному. Самые высокие зарплаты, как правило, у консультантов. Впрочем, их умения стоят своих денег, тем более, что консультант может повышать знания других ваших врачей. Квалификация не является фиксированной характеристикой, и изредка вы будете видеть, как некоторые из ваших докторов повышают свой уровень даже без обучения (набравшись опыта).

Дополнительные умения. Ниже графика квалификации находится окно, показывающее дополнительные умения у ваших врачей. Есть три разновидности — Хирург (иконка со скальпелем), Психиатр (иконка с раскрытой книгой) и Исследователь (иконка с электролампочкой). Большая часть докторов вообще не имеет какой-либо специализации, хотя и попадаются гении, обладающие всеми умениями.



Возьмите кредит на расширение и переоборудование морга.

Итак, это все, что вы можете узнать о ваших служащих. Проанализировав их характеристики, вы можете решать их судьбу:

Дать премию 10% от зарплаты. Для этого просто щелкните на иконке с изображением мешочка (денег). Повышает мораль, правда ненадолго, да и ненамного.

Повысить зарплату на 10%. Щелкните на иконке с изображением кредитной карты. Повышает мораль. Причем, надолго.

Уволить. Иконка с изображением руки и открытой двери. Вас попросят подтвердить решение.

И последнее, что можно сделать на этом экране, это посмотреть выбранного человека за работой. Для этого просто щелкните курсором по небольшому окну в правом нижнем углу (в котором показан процесс работы члена персонала), и вы сможете понаблюдать за интересующей вас личностью, так сказать, в полный экран.

Bank Manager (менеджер банка)

Самое полезное, что можно проделать на этом экране — это занять некоторое количество денег в банке. Любопытно, что в середине экрана сидит сам менеджер — классически одетый джентльмен средних лет, изо всех карманов которого выглядывают пачки долларов. Даже из рукавов. И из-за галстука. А глаза хитрые, хитрые!

Hospital Value — стоимость больницы. Складывается из стоимости помещений и оборудования.

Balance — баланс. Текущий счет в банке.

Current Loan — текущий заем. Вы можете занять в банке некоторое количество денег (оно зависит от стоимости вашей больницы). Слева и справа от суммы текущего заема находятся кнопки "–" и "+". Они соответствуют действиям "Отдать $5000" и "Занять $5000".

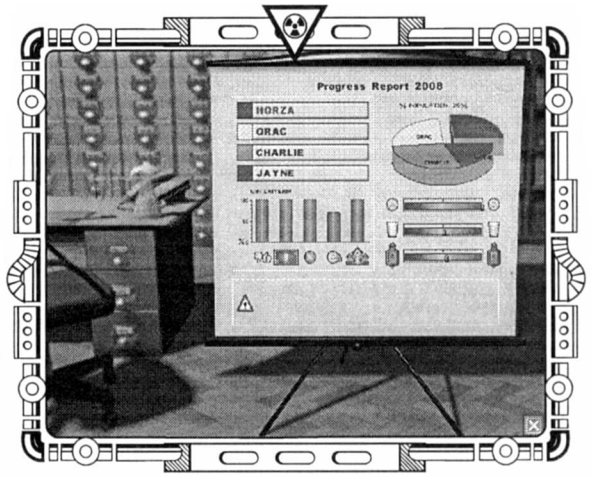
Interest Payment — выплата процентов. Если у вас есть долг (Loan) в Банке, то раз в месяц вы будете терять 6% (иногда больше) от его размера.

Insurance owed — это окно находится справа от менеджера окно. В нем показаны ваши "спонсоры", которые изредка будут переводить на ваш счет небольшие суммы денег. Правда, настолько небольшие, что их даже не заметно.

Inflation Rate — уровень инфляции. В окне показывается текущий процент инфляции (обычно 1%).

Interest Rate — долговой процент. Обычно процент выплат с вашего долга составляет 6%, но может и меняться (особенно в последних миссиях). Узнать текущий процент можно именно из этого окна.

Status — Статус



Статистика - без нее просто никак.

Этот пункт предназначен для снабжения вас самой важной информацией. Отсюда же можно узнать, как далеко вы до выигрыша миссии и как далеко от этого конкуренты. Естественно, если условия выигрыша быстрее выполнит кто-либо из конкурентов, то ваша история закончится печально.

В верхнем левом углу экрана находятся 4 длинные кнопки с названиями больниц (среди них есть и ваша). Нажатие на любую из этих кнопок вызывает информацию по выбранной больнице. По умолчанию показываются данные для вашего заведения. Справа от кнопок находится круговая диаграмма, показывающая процент посещения всех больниц.

В средней части экрана (слева) находится график, который ясно показывает, как близки вы к победе. Его вид зависит от того, какие условия победы в текущей миссии. Чтобы узнать про каждый столбик графика, достаточно просто навести на него курсор и оставить его неподвижным. Через секунду появится небольшое окно, в котором написано, что это за условие победы, чего нужно достигнуть по этому показателю и что уже достигнуто. Кое-что можно определить и из иконок под каждым столбиком. В частности, иконка с изображением доллара говорит о том, что это показатель необходимого (для выигрыша) количества денег. Иконка со знаком процента указывает на неоходимый процент вылеченных людей (относительно всех посетителей). Иконка с веселой мордочкой — это количество вылеченных людей. Иконка с изображением дома — это стоимость больницы, которую вы должны достигнуть для прохождения миссии. Иногда там будет появляться дополнительный столбик, под которым располагается череп. Это означает, что вы убили слишком много пациентов, и если шкала дойдет до ста процентов, то миссия будет проиграна.

Чуть ниже круговой диаграммы находятся три шкалы. Они отражают информацию по состоянию пациентов в вашей больнице.

Happiness — насколько пациенты довольны вашей больницей. Очень важный показатель. От него напрямую зависит ваш рейтинг. Представьте себе такую ситуацию: вы третий день стоите у кабинета врача, ожидая своей очереди. На рукаве синим карандашом написана цифра 790. Это ваш номер в очереди. Тут рядом хрипит какой-то старичок. Вскоре он издает невнятный писк и в судорогах падает на грязный пол. Умирая, он завещает вам идти до конца и все-таки дождаться своей очереди. Труп старичка еще долго будет лежать в коридоре. Но ничего страшного, благо, температура в больнице 30 градусов мороза...

Пошли бы вы лечиться в такую больницу? Скорее всего, нет. Поэтому желательно следить за настроением посетителей. Если оно снижается, нужно выяснить причину и принять необходимые меры.

Thirst — Уровень жажды. Уже давно доказано, что пациент — существо, не имеющее ничего общего с верблюдом, а потому желающее хотя бы раз в день принять какой-либо жидкости. Без нее ему никак. Если же оная отсутствует, то пациент пускается на ее поиски. Не найдя ее поблизости, он может отправиться к себе домой, крича матерные выражения в адрес директора больницы. Тут следует иметь в виду, что пациент — существо крайне ленивое, и если на всю больницу у вас только один автомат по продаже газировки, то он и не подумает к нему идти. Воды должно быть много — чем больше, тем лучше.

Прислушайтесь к мудрым советам.

Warmth — Температура. К сожалению, ваши исследователи не будут изобретать аппарат для размораживания переохладившихся пациентов. Поэтому желательно поддерживать ее на среднем уровне. Слишком жарко тоже не должно быть. Кроме того, за температурой следует следить еще и потому, что она сильно влияет не только на мораль пациентов, но и напрямую связана с настроением персонала, который почему-то наотрез отказывается работать в шубах и валенках.

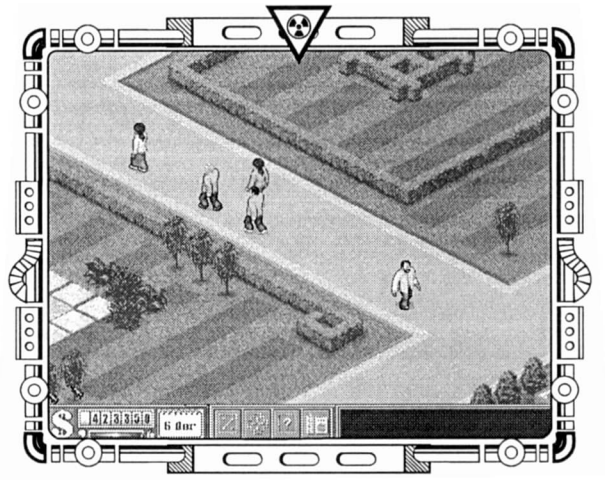
Briefing — Брифинг

Словечко явно "содрано" из симуляторов (авиа, авто и т. д.). Впрочем, Theme Hospital тоже симулятор, только несколько другого рода. При вызове этого пункта вам покажут окно с текстом, объясняющим, что вас ждет в этой миссии, а также советы по ее прохождению. Закрыть это окно можно просто, щелкнув мышью на кнопке с крестиком, или нажать Esc.

Почти все вышеперечисленные игровые экраны можно вызвать нажатием на функциональную клавишу. А именно:

Statement	F1	**Graphs**	F5
Casebook	F2	**Staff Listing**	F6
Policy	F3	**Bank Manager**	F7
Research	F4	**Status**	F8

Панель управления



Больные не знают, что боль бывает разной, а лекарство одно.

Как уже было сказано, в Theme Hospital вашим основным занятием является развитие и управление вашей больницей. В начале каждой миссии вам дается только необходимый минимум — кусок земли, отгороженный стенами. И из этого убожества вы должны построить процветающее заведение. Более того, впоследствии придется следить за его хорошим состоянием, а со временем это будеть все труднее и труднее.

Выше было описано главное меню игры, которое находится в верхней части экрана. В нижней же части располагается панель с иконками, предназначенными для более серьезного вмешательства в процесс игры. Именно отсюда вы можете строить дополнительные кабинеты, нанимать людей и т. д. Помимо этого на панель выведена основная и самая важная часть информации по состоянию ваших дел. Кроме того, отсюда также можно вызвать графики и некоторые игровые экраны, как и из меню сверху. Итак, начнем по порядку, слева направо.

Первая иконка (с изображением символа доллара) предназначена для контроля за финансовым состоянием больницы. По сути это дополнительный способ вызова Менеджера Банка (как вы помните, его можно было вызвать и из главного меню). Помимо вышесказанного стоит упомянуть, что щелкнув правой кнопкой мыши на этой иконке, вы попадете на экран состояния (**Statement**), о котором также уже было рассказано. Вообще, это яркий пример того, как много путей может быть для достижения одной цели. Нечто подобное реализовано в Windows 95, где одно и то же действие можно совершить несколькими способами. Что, наверное, удобно.

Справа от "долларовой иконки" находится пара маленьких окошек. В верхнем показывается количество денег, имеющихся в настоящий момент (следуя терминологии игры, это ваш Баланс). В нижнем окошке изображена шкала вашей репутации (**Reputation**). Минимальная репутация — 0 (указатель слева), максимальная — 1000 (указатель справа). На самой шкале численный показатель не указан. Узнать его можно очень просто — просто навести курсор на шкалу и подождать секунду. Появится окошко с численным выражением текущей репутации.

На следующей иконке изображен небольшой календарь (**Date**), на котором показана текущая дата (число и месяц).

После календаря расположены четыре главнейшие иконки. Первая из них предназначена для постройки кабинетов и служебных помещений (**Build Rooms**). Более подробно об этом и о следующих иконках рассказано ниже.

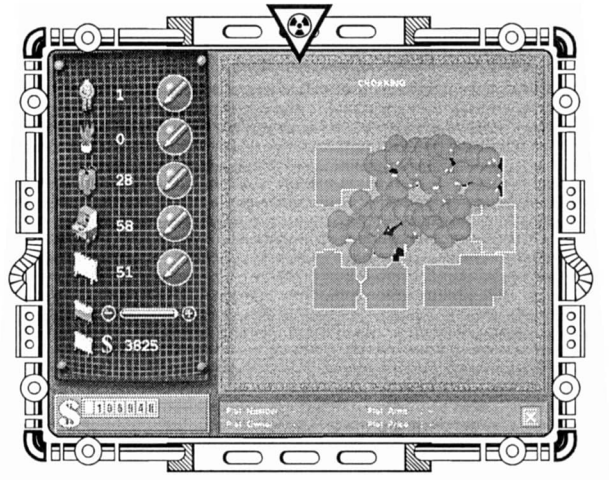
Вторая иконка не менее важна и предназначена она для обустройства корридоров вашего лечебного заведения (**Furnish Corridor**). А именно, для расстановки скамеек, огнетушителей и т. п.

На третьей иконке почему-то изображен вопрос, хотя она предназначена всего лишь для изменения размеров кабинетов и их обстановки (**Edit rooms/items**).

На четвертой иконке изображен бизнес-блокнот. Щелкнув на ней, вы тем самым вызовете окно найма персонала (**Hire staff**).

Обратите внимание, что при наведении курсора на панель с иконками, в ее правой части появляется ряд дополнительных иконок, которые по сути являются дополнительным способом вызова некоторых окон, доступных из главного меню. А именно (слева направо):

Staff Management (управление персоналом). То же самое, что и **Staff Listing** (список персонала), о котором было рассказано выше.



План вашей империи смерти.

Town map (Карта города). Несмотря на столь претенциозное название, эта карта вовсе не является картой города (разве что если из всех построек в городе только больница). При нажатии на эту иконку появляется экран примерно следующего вида:

В самом крупном окне находится собственно сама карта. На ней, на зеленом фоне показаны все ваши помещения, а также близлежащие постройки, доступные для покупки. На карте точками обозначены различные объекты, как то:

Peoples (люди). Больничный персонал обозначен белыми точками, пациенты — синими.

Plants (растения). Обозначаются желтыми точками.

Fire Extinguishers (огнетушители). Обозначаются светло-красными точками.

Objects (объекты). Под объектами подразумевается аппаратура, мусорные корзины, обстановка комнат и т. д. Обозначаются серо-голубыми точками.

Radiators (радиаторы, батареи отопления). Обозначаются красным цветом. Размер точек зависит от заданного вами уровня температуры. При высоком уровне эти точки могут превратиться в круги и наоборот.

В левой части экрана Town Map находятся 5 круглых кнопок, предназначенных для вкл/выкл индикации предметов на карте. Они расположены в следующем порядке (сверху вниз): **people** (люди), **plants** (растения), **fire extinguishers** (огнетушители), **objects** (объекты), **radiators** (радиаторы).

Слева от каждой из этих кнопок указано соответствующее количество данных объектов (предметов).

Heat Level (температура). Ниже описанных кнопок-переключателей находится очень важная шкала — шкала температуры радиаторов. Именно при ее помощи можно регулировать температуру в больнице. Для этого служат кнопки "**–**" и "**+**" слева и справа от самой шкалы.

Heat Bill (плата за отопление). Естественно, чем выше температура батарей в вашей больнице, тем больше приходится платить. Плата осуществляется раз в месяц.

В левом нижнем углу экрана находится небольшое окно, в котором показан ваш баланс. Там же находится изображение доллара, щелкнув по которому, вы попадете на экран с небезызвестным Менеджером банка.

Сразу под картой находится окно, дающее вам информацию по зданиям. Для того, что бы ее получить, достаточно навести курсор на интересующую постройку. Имейте в виду, что дома, выставленные на продажу, обозначены красным цветом. А купить их вы можете просто — щелкнув мышью на выбранном здании. Лишь бы хватило денег.

Plot Number — номер здания, участка.

Plot Owner — владелец здания. Возможны три варианта: **Not Ownable** (невозможно для покупки), **For Sale** (продается) и Ваша больница.

Plot Area — площадь выбранного здания (участка). Измеряется в кв. м.

Plot Price — цена здания. Измеряется очень просто — 1 кв. м. равен 25 долларам (кстати, подозрительная дешевизна).

Drug Casebook (книга лекарств). После иконки **Town Map** (которая, как выяснилось, скрывает под собой бездну информации) следует Книга лекарств. Эта иконка вызывает то же самое окно, что и Casebook из главного меню. Остается непонятным, почему авторы присвоили этому способу вызова другое название...

Research (исследования). То же самое, что и в главном меню.

Status (статус). Еще одна дубликация опции главного меню.

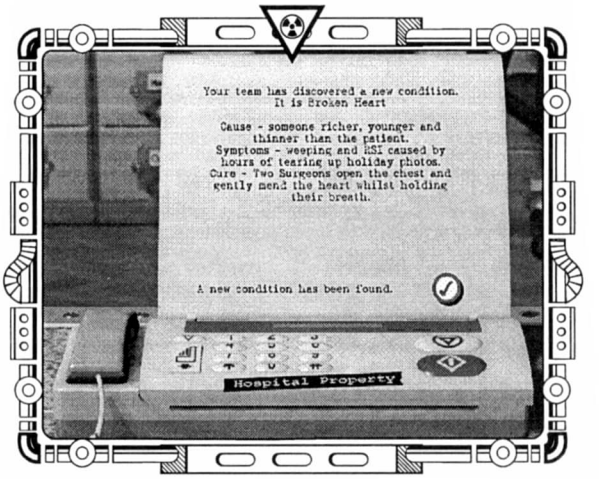
Charts (графики). Взглянув на эту иконку, а затем на главное меню вы наверняка ужаснетесь — там словом **Charts** называется почти все вышеописанное. Что же тогда получается — это третий способ вызова тех же самых окон?! А потом из него еще один **Charts**, затем еще один и т. д. Но щелкнув мышью на страшной иконке, вы увидите всего лишь экран с графиками. Тот самый, который в главном меню называется более внятно — **Graphs**. Но находится в меню **Charts**...

В свете всего вышеописанного, кажется немного непонятным настойчивое желание авторов запутать играющего. Это, конечно, занятно, но ведь должны быть какие-то рамки. В конце концов, это неприлично...

Policy (политика). Следующей (последней) иконке сохранили ее "родное" название. Видимо, для того, чтобы игрок отошел от потрясения, вызванного предыдущей иконкой, и подобрал челюсть с пола.

На этом краткое описание основной панели управления можно завершить, упомянув напоследок об интересной особенности этой самой панели. Как вы помните, правый ряд иконок появ-

ляется только в момент наведения на нее курсора. Если же последний (в смысле, курсор) находится где-то в других закоулках экрана, то вместо дополнительного ряда иконок появится пустое окно. Хотя пустым оно бывает редко. Как только вы наведете курсор на какой-либо объект на экране, в окне появится краткая справка по интересующему вас предмету или человеку.



Вам прислали факс - "газовые печи будут смонтированы в установленный срок".

События

Кроме вышеупомянутых иконок и опций на панели управления могут происходить некоторые события. А именно:

Прибытие факс-сообщения

Если вы увидите, что в левой верхней части панели появился маленький квадрат (или квадраты) — знайте, к вам пришло какое-то сообщение. Щелкнув мышью по этому квадрату, вы сможете прочитать присланный факс. Там, как правило, содержится важная информация по вашей больнице. Если факс не прочитать, то через некоторое время он исчезнет. Вы вполне можете определить, что за сообщение к вам пришло, просто взглянув на рисуночек, выцарапанный на квадрате. Сообщения бывают следующих типов:

Запрос от персонала

На иконке изображен вопрос на зеленом фоне.

Присылается вам только в том случае, когда ваши доктора не могут определить, какой болезнью болеет пациент. Поэтому они предпочитают спросить у вас, что же делать со странным больным. На листе с сообщением находятся три кнопки, и их вид зависит как правило от состояния вашей больницы (например, наличия или отсутствия отдела исследований). Возможные варианты примерно такие:

- Отправить пациента домой (**Send patient home**).
- Попросить пациента подождать в больнице (**Get patient to wait in the hospital for a while**).
- Послать пациента... в Исследовательский Центр (**Send patient to Research Department**).
- Попробовать вылечить (**Take a chance on the possible cure**).
- Попросить пациента подождать постройки большего количества кабинетов диагностики (**Get patient to wait, while you build more diagnosis rooms**).

Запрос от Очень Важной Персоны (VIP)

На иконке изображен черный цилиндр (головной убор) на зеленом фоне.

Иногда некие Важные Персоны будут напрашиваться на посещение вашей больницы. На листе (факса) находится указание имени (иногда и звания/должности) Персоны.

Вы можете послать приглашение (**Issue Official Invitation...**) или отказать в посещении (**Fob the VIP off...**).

После посещения вашей больницы приглашенное должностное лицо пришлет вам факс с отзывами и предложениями. Там же будет указана сумма денежного вознаграждения.

Запрос о излечении людей, попавших в аварию

Иконка красного цвета с синей мигалкой.

Прибытие этого факса не может не радовать, так как вам предоставляется возможность неплохо заработать. В сообщении рассказывается о том, что в таком-то месте произошла серьезная авария и несколько человек нуждаются в срочном лечении. Кроме того в факсе будет указано, можете ли вы вылечить этих людей имеющимися средствами. А если можете, то какова эффективность этого лечения. Помимо этого вам сообщат максимальную сумму, которую вы получите вылечив всех людей. Если же не успеете вылечить... в общем, репутация заметно упадет.

Вы можете согласиться на прием пострадавших (**Yes. I am ready...**) или отказаться (**No. I refuse...**).

После излечения (или неизлечения) приходит факс с уведомлением об оплате (или неоплате).

Сообщение об эпидемии

Красно-желтая иконка с черным крестом.

Недобрый знак! У вас в больнице эпидемия!

В факсе рассказано, какая именно у вас случилась эпидемия. Вам предлагают на выбор два варианта:

Первый — это сообщить об эпидемии (**Declare an Epidemic...**). Тогда все заразившиеся пройдут автоматическую вакцинацию, но вы заплатите крупный штраф, и заметно упадет престиж больницы.

Второй вариант — это попробовать вылечить (или, хотя бы вакцинировать) инфекционных больных (**Attempt to Cure...**). Причем в ограниченное время, по истечении которого к вам приедет ревизор из Министерства Здравоохранения. Если он обнаружит у вас заразных пациентов, то немедленно последуют штрафные санкции. Обычно это огромный штраф и значительное снижение репутации. Хотя и наказание может быть и еще жестче, вплоть до полной эвакуации больницы. Если же вы успеете все сделать до приезда ревизора, то вам заплатят компенсацию за беспокойство и за моральный ущерб. Кстати, время на излечение может закончиться очень быстро, особенно в том случае, если зараженный покинул больницу и, следовательно, разнес слух об инфекции.

Итак, если вы выбрали второй вариант, то по истечении времени, отпущенного на вакцинацию, к вам приедут из Министерства, а после осмотра больницы вы получите еще один факс, в котором будут указаны результаты.

О том, как снизить до минимума пагубные последствия эпидемии, рассказано ниже.

Внимательно ознакомьтесь с полученным сообщением.

Сообщение об обнаружении новой болезни

На иконке изображена молекула ДНК (см. учебники по биологии) на синем фоне.

Как только ваш персонал обнаружит новую (для текущей миссии) болезнь, вы тут же получите соответствующее уведомление об этом, в котором указаны причины возникновения заболевания (**Cause**), симптомы (**Symptoms**) и способ лечения (**Cure**). Вот, собственно, и все. Вы можете и не читать этот тип сообщений, через некоторое время они исчезают.

Сообщение о желании уволиться

На красной иконке изображено недовольное "врачебное" лицо.

Вообще-то это не факс, хотя приходит также в виде иконки слева над панелью. Означает всегда одно и то же: кто-то из вашего персонала хочет денег, причем много и сейчас. Щелкнув на иконке вы увидите, кто это и как много ему нужно для счастья. Появляется окно следующего вида:

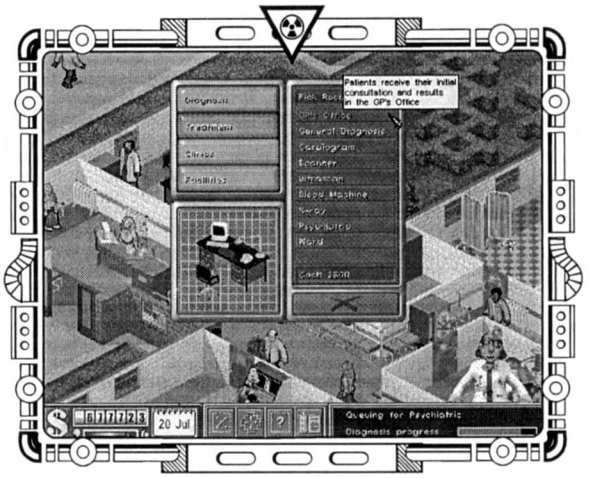
Оно состоит из двух частей — левой и правой.

В левой части сверху указано имя работника, а чуть ниже его фото и "видео" (на самом деле, конечно, не видео — просто в реальном времени показываются текущие действия работника). Затем следует окно с размером зарплаты (той самой, которую он посчитал оскорбительной). И в самом низу окна находится шкала "внимание к деталям", которую создатели игры почему-то посчитали одной из важнейших характеристик, раз включили в это окно.

В правой части находится послание вам от работника. Как ни странно, нецензурных выражений там не наблюдается. Один из вариантов текста например таков: "Мои родители говорили мне, что труд врача хорошо оплачивается! Если вы не повысите мне зарплату на .. , то я подамся в разработчики компьютерных игр!!!". Ниже текста находятся две крупные кнопки, позволяющие вам осуществить желаемое. Левая — повысить зарплату, правая — уволить.

Если долго не отвечать на этот запрос, то по умолчанию подразумевается ответ "уволить".

Советник



Новое медицинское оборудование - электрический операционный стол.

Если левая часть панели ответственна за факс, то из ее верхней правой части вам будут постоянно поступать советы. Не всегда умные, часто необъективные, но советы. А давать их вам будет какой-то доктор (есть подозрение, что Младший). Он периодически будет выглядывать из-за панели и, оперевшись на нее, будет учить, что и как делать. Иногда, конечно, вы будете видеть и его комментарии, глядя на которые, можно примерно сказать, что у вас больнице хорошо, а что плохо. Это могло бы быть полезным, если бы не поражающая тупость этих советов (иногда). Хотя для начинающего "главврача" они могут показаться полезными. Приведем такой пример: у вас очень мало врачей и нанять больше пока невозможно, они едва справляются со своей работой; и вдруг советник говорит, что у вас слишком много врачей и они развлекаются, бегая по больнице и пугая пациентов своими белыми халатами (последняя фраза, правда в совете отсутствует, но зато отражает примерный стиль этих "полезных советов"). Так что лучше всего полагаться на свое, объективное мнение, а не слушать советы программы.

На этом, собственно, краткое описание основной панели закончено. А те вопросы, которые были в ней почти не рассмотрены (по причине их поражающего объема), описаны в следующем пункте...

Постройка кабинетов

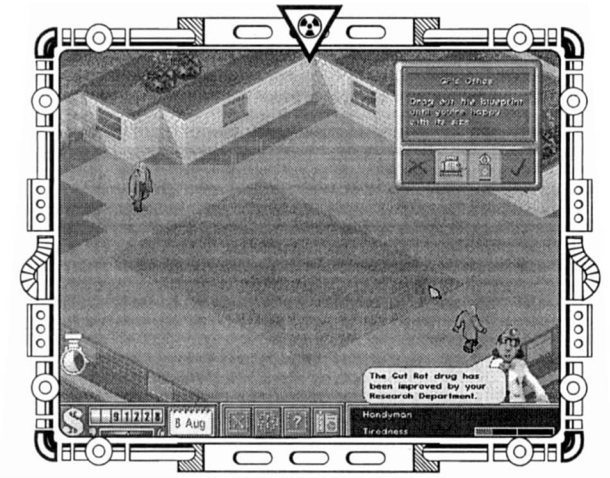
Это ключевой момент в Theme Hospital. Правильная расстановка кабинетов имеет огромное значение и часто именно от этого фактора зависит, пройдете ли вы миссию или нет.

Изначально вам дается только одно помещение (иногда два) и именно в нем вам предстоит расставить все доступные для постройки комнаты. Часто бывает, что все они не помещаются в одном здании. В этом случае можно купить еще одно (или несколько).

Итак, щелкните левой кнопкой мыши на иконке **Build Rooms**. На экране появится довольно крупное окно (его размеры соответствуют его важности). Это окно можно условно разделить на две почти равные части — левую и правую.

В левой части находятся четыре крупные кнопки:

Diagnosis — вызов списка кабинетов для диагностики.
Treatment — вызов списка кабинетов для лечения.
Clinics — вызов списка специальных клиник.
Facilities — вызов списка различных дополнительных помещений (комнат для отдыха, туалетов и т. д.).



Что бы такое построить на этом месте, чтобы пациентам жизнь медом не казалась?

Ниже этих четырех кнопок находится окно, пока пустое. Но как только вы вызовете нужный список кабинетов и выберете конкретный кабинет, в этом окне появится символическое изображение выбранного. Например, для кабинета предварительной диагностики в окне появится письменный стол с компьютером.

Правая часть окна также остается пустой до тех пор, пока вы не выберете нужный тип кабинетов. После чего появляется список конкретных помещений. Вы можете "гулять" по этому списку просто мышью. При этом кнопку мыши нажимать не следует. При таком быстром просмотре вы сможете узнать стоимость (**Cost**) интересующего кабинета. Она появляется в самой нижней части окна, под списком.

После того, как вы решитесь на постройку, щелкните левой кнопкой мыши на названии нужного помещения. При этом основное окно исчезнет, а появится поменьше. Теперь вы должны указать местоположение и размеры кабинета. Для этого наведите курсор на ту часть больницы, где должен быть угол кабинета (любой). Затем нажмите на левую кнопку мыши и, не отпуская ее, подвигайте курсором. Вы увидите, что он будет отмечать некоторую область, в точности следуя курсору. Как только вы отожмете кнопку, область зафиксируется. Это уже заготовка будущего кабинета. Обратите внимание, что область может выделяться двумя цветами: синим или красным. Если область выделяется красным цветом, то это означает, что вы не можете здесь поставить кабинет или его размеры слишком малы. Второе бывает несравнимо чаще и решается простым растягиванием области до допустимых размеров. Разумеется, для разных кабинетов и помещений размеры отличаются.

Кстати, если вы уже установили нужные размеры и отжали кнопку мыши, но затем передумали, то вы можете изменить размеры (и/или местоположение) следующим способом:

Если нужно изменить размеры с одной стороны, то курсор подводится к нужному краю отмеченной области, после чего он принимает форму стрелки. Затем следует нажать левую кнопку мыши и, не отпуская ее, растягивать размеры будущего кабинета. Отжав кнопку, вы зафиксируете новый размер.

При необходимости изменения размеров сразу по всем сторонам, подведите курсор к углу кабинета. Он (курсор) примет форму двух пересеченных стрелок. Теперь можно менять размеры.

Если же размеры вас удовлетворяют, но не нравится расположение кабинета, то наведите курсор примерно на середину выделенной области и опять же нажмите левую кнопку мыши. Теперь заготовку кабинета можно перетащить в любую часть больницы.

Итак, после того, как нужная для постройки площадь будет отмечена, можно рассмотреть, что же за окно появилось на экране после выбора типа кабинета.

В верхней части окна написано самое главное — название кабинета. Чуть ниже приведена справка по тому, как строить кабинет. В самой нижней части окна находятся четыре кнопки:

Cancel — отменить установку кабинета и убрать с экрана окно

Buy/sell objects — купить/продать предметы обстановки. Например, огнетушители, мусорные корзины и т. д.

Pick up — "схватить" предмет для его перемещения. Относится только к предметам обстаноки.

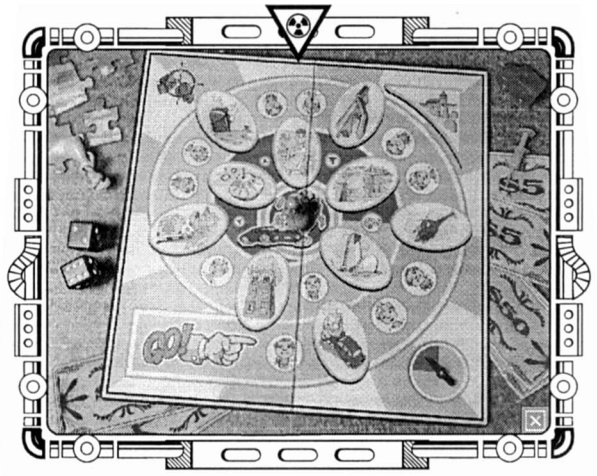
Confirm — подтвердить установку выделенной области (или кабинета).

Именно при нажатии кнопки **Confirm** ваш чертеж будет зафиксирован. Следующий шаг — установка двери и окон. Это осуществляется очень просто. Вначале вы должны установить дверь. Для этого просто щелкните левой кнопкой мыши на той части кабинета, где вам кажется, должна быть дверь. Обратите внимание, что дверь не может находиться на углу кабинета.

Затем расставляйте окна. Это делается так же, как и для двери, только окон может быть несколько. В идеале желательно, чтобы окон было максимально возможное количество (оно зависит от размеров кабинета и его местоположения), так как от этого зависит настроение персонала.

Установив дверь и окна, снова щелкните на кнопке **Confirm**, в результате чего кабинет примет вполне реальный вид, а окно постройки несколько изменится: в его нижней части появится список предметов, прилагаемых к данному помещению. Справа от каждого предмета указано количество. Теперь вы должны обставить ваш свежеизготовленный кабинет, и рядом с курсором появляется первый по счету предмет (автоматически прилагаемый к помещению). Вы можете перемещать его, просто двигая мышью. Правой кнопкой мыши можно поворачивать текущий объект. После выбора местоположения щелкните левой кнопкой мыши, и предмет встанет на указанное вами место. Обратите внимание, что при перемещении объекта он может становиться черно-белым. Это означает, что так поставить предмет невозможно: или он не помещается, или загораживает собою дверь (чтоб не проникли пациенты).

Если вам не нравится порядок, в котором вам предлагают предметы для обстановки, его можно изменить. Для этого просто щелкните на названии нужного вам предмета из списка в окне. Например, при постройке кабинета предварительной диагностики к нему прила-



Вы переходите на следующий уровень.

гаются письменный стол и стул. Стол предлагается установить первым, но можете щелкнуть мышью на надписи **chair** (стул) и установить его в первоочередном порядке. Это достаточно полезная возможность и бывает очень важной.

Если вы уже установили предмет, но затем его понадобилось переставить, щелкните на кнопке **Pick up**. Затем наведите курсор на предмет и щелкните левой кнопкой мыши. Теперь предметом можно управлять, просто перемещая мышь.

И еще по поводу обстановки... Если вы хотите приобрести для кабинета еще что-либо (скажем, пару стульев), то щелкните на кнопке **Buy/Sell Objects**. На экране появится большое окно, предназначенное для купли/продажи объектов.

В правой части окна находится список доступных для покупки предметов. Справа от каждого наименования находятся две кнопки "**–**" и "**+**". Плюс означает "купить предмет" и, соответственно, минус — "продать". Между кнопками находится количество уже купленных предметов.

В левой части окна покупок находится окно с изображением выбранного предмета, чуть ниже — цена (**Price**) и сумма (**Total**), которую вам придется выложить за все, выбранное из списка.

Подтвердить свое решение вы можете, щелкнув на кнопке **Purchase Items** (на ней изображен фургон и здание больницы). Закрыть окно, не покупая предметы можно, нажав Esc или щелкнув на кнопке с крестиком.

Наконец, проделав все вышеописанное, последний раз щелкните на кнопке **Confirm**. Кабинет готов к эксплуатации.

Ниже описаны все типы кабинетов, клиник и дополнительных помещений. Цены не указаны по той причине, что они часто меняются.

Кабинеты диагностики (Diagnosis):

Предварительная диагностика (GP's Office)

Дополнительное оборудование: стол (**desk**), картотека (**filing cabinet**), стул (**chair**).
Минимальный размер кабинета: 4 на 4.

Кабинет предназначен для предварительного собеседования врача с пациентом. Требуется любой врач.

Основная диагностика (General Diagnosis)

Дополнительное оборудование: ширма (**screen**), диагностический аппарат (**crash trolley**).
Минимальный размер кабинета: 5 на 5.

В этом кабинете обычно продолжается обследование пациентов, вышедших из кабинета предварительной диагностики. Требуется любой врач.

Кабинет психиатрии (Psychiatric)

Дополнительное оборудование: ширма (**screen**), кресло (**comfortable chair**), кушетка (**couch**).
Минимальный размер кабинета: 5 на 5.

Кабинет психиатрии предназначен для психического обследования пациентов. В нем производится как диагностика, так и лечение. Поэтому, можно строить только один кабинет психиатра, хотя он показан и в списке кабинетов для лечения. Требуется психиатр.

Палата (Ward)

Дополнительное оборудование: стол (**desk**), койка (**bed**).
Минимальный размер кабинета: 6 на 6.

В палате пациенты находятся только в случае, когда диагноз трудно установить. Поэтому для усиленного обследования их оставляют в больнице, в палате. По поводу постройки можно сказать то же самое, что и для психиатрии: вполне достаточно одной палаты на всю больницу, так как она предназначена и для диагностики, и для лечения (в послеоперационный период). Требуется медсестра.

Кардиография (Cardiogram)

Дополнительное оборудование: кардиографический аппарат (**cardio**), ширма (**screen**).
Минимальный размер кабинета: 4 на 4.

Кабинет дополнительной диагностики. Требуется любой врач.

Сканер (Scanner)

Дополнительное оборудование: сканер (**scanner**), пульт управления (**console**), ширма (**screen**).
Минимальный размер кабинета: 5 на 5.

Кабинет дополнительной диагностики. Требуется любой врач.

Ультрасканер (Ultrascan)

Дополнительное оборудование: ультрасканер (**ultrascanner**).
Минимальный размер кабинета: 4 на 4.

Кабинет дополнительной диагностики. Требуется любой врач.

Кабинет машины крови (Blood Machine)

Дополнительное оборудование: машина крови (**blood machine**).
Минимальный размер кабинета: 4 на 4.

Кабинет дополнительной диагностики. Требуется любой врач.

Рентген (X-ray)

Дополнительное оборудование: рентгеновский аппарат (**x-ray**), пульт управления (**radiation**).
Минимальный размер кабинета: 6 на 6.

Кабинет дополнительной диагностики. Требуется любой врач.

Кабинеты для излечения (Treatment)

Кабинет психиатрии (Psychiatric)

Дополнительное оборудование: ширма (**screen**), кресло (**comfortable chair**), кушетка (**couch**).

По поводу этого кабинета уже было сказано выше.

Палата (Ward)

Дополнительное оборудование: стол (**desk**), койка (**bed**).

Описание этого кабинета также вы сможете найти выше.

Операционная (Operating Theatre)

Дополнительное оборудование: рентген (**x-ray viewer**), операционный стол (**operating table**), умывальник (**sink**), ширма (**screen**).
Минимальный размер кабинета: 6 на 6.

Кабинет для оперирования. Требуется два хирурга.

Аптека (Pharmacy)

Дополнительное оборудование: аптека (**pharmacy**).
Минимальный размер кабинета: 4 на 4.

Кабинет выдачи лекарств. Требуется медсестра.

Клиники (Clinics)

Клиника Надувания (Inflation)

Дополнительное оборудование: надуватель (**inflator**).
Минимальный размер кабинета: 4 на 4.

Клиника предназначена для лечения болезни Вздутие Головы. Требуется любой врач.

Клиника Восстановления Волос (Hair Restorer)

Дополнительное оборудование: восстановитель волос (**hair restorer**), пульт управления (**console**).
Минимальный размер кабинета: 4 на 4.

Лечение страшной болезни Облысение. Требуется любой врач.

Клиника Вялого Языка (Slack Tongue Clinic)

Дополнительное оборудование: отрезатель (**slicer**).
Минимальный размер кабинета: 4 на 4.

Лечение болезни Вялый Язык. Требуется любой врач.

Клиника Кривокостия (Fracture Clinic)

Дополнительное оборудование: удалитель (**cast remover**).
Минимальный размер кабинета: 4 на 4.

Излечение Кривокостия. Требуется медсестра.

Клиника Электролиза (Electrolysis Clinic)

Дополнительное оборудование: машина электролиза (**electrolyser**), пульт управления (**console**).
Минимальный размер кабинета: 5 на 5.

Излечение Оволосения. Требуется любой врач.

Клиника Разжелевателя (Jelly Vat)

Дополнительное оборудование: разжелеватель (**jelly moulder**).
Минимальный размер кабинета: 4 на 4.

Излечение Желеобразности. Требуется любой врач.

Клиника Обеззараживания (Decontamination)

Дополнительное оборудование: душ (**shower**), пульт управления (**console**).
Минимальный размер кабинета: 5 на 5.

Излечение Облучения. Требуется любой врач.

Клиника Исправления ДНК (DNA Fixer).

Дополнительное оборудование: исправитель ДНК (**DNA-fixer**), пульт управления (**console**).
Минимальный размер кабинета: 5 на 5.

Исправление нарушенной структуры ДНК-молекулы (см. учебники по биологии). Требуется исследователь.

Дополнительные помещения (Facilities)

Комната персонала (Staff Room)

Дополнительное оборудование: диван (**sofa**).
Оборудование, доступное для приобретения: бильярдный стол (**pool table**), игровой автомат (**video game**), телевизор (**TV**).
Минимальный размер кабинета: 4 на 4.

Комната персонала предназначена для отдыха ваших врачей, медсестер и т. д. Они периодически посещают это приятное место и хорошо проводят время, свободное от измывательств над пациентами.

В комнате персонала вы никогда не увидите секретарш, так как они никогда не устают (честно говоря, это загадочное свойство трудно поддается объяснению, особенно если учесть, что мораль у секретарш также не снижается).

Исследовательский Центр (Research Dept)

Дополнительное оборудование: стол (**desk**), шкаф для документов (**filing cabinet**), машина автовскрытия (**autopsy**).
Оборудование, доступное для приобретения: стол (**desk**), компьютер (**computer**), атомный анализатор (**atom analyser**).
Минимальный размер кабинета: 5 на 5.

Это очень важный кабинет, и предназначен он для исследования оборудования, лекарств, а также для улучшения изобретенного. Требуется исследователь.

В Исследовательском Центре может работать несколько исследователей. Для каждого нужно купить стол (desk).

Туалеты (Toilets)

Дополнительное оборудование: туалет (**toilet**), умывальник (**sink**).
Оборудование, доступное для приобретения: туалет (**toilet**), умывальник (**sink**).
Минимальный размер помещения: 4 на 4.

Для предотвращения... загрязнения вашей чистенькой больницы настоятельно рекомендуется строить эти помещения, пользущиеся огромной популярностью у пациентов.

Лекционная (Training)

Дополнительное оборудование: лекционный стул (**lecture chair**), проектор (**projector**).
Оборудование, доступное для приобретения: лекционный стул (**lecture chair**), книжный шкаф (**bookcase**), скелет (**skeleton**).
Минимальный размер кабинета: 4 на 4.

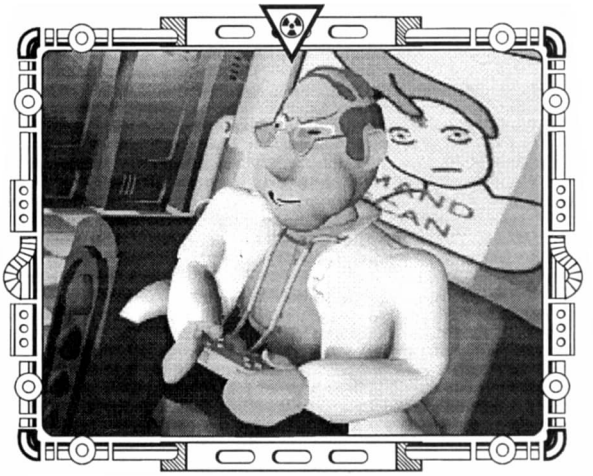
В лекционной ваши Доктора и Младшие Доктора могут повышать уровень своих знаний. В качестве наставника в комнате должен находиться Консультант. Обратите внимание, что дополнительные знания Консультанта (например, знание психиатрии) могут получить и обучаемые, что очень приятно и полезно.

На этом описание всех кабинетов завершено, и следующий пункт будет посвящен конкретным рекомендациям по расстановке и обслуживанию кабинетов.

Правильную расстановку кабинетов трудно назвать тривиальной задачей. Здесь есть много различных вариантов и тактик. Например, можно пытаться разместить как можно больше помещений на минимальной территории, снижая тем самым мораль своих подчиненных, которые любят крупные по площади кабинеты, придающие персоналу сознание собственной важности ("каждой вороне приятно считать себя орлом"). И хотя при такой расстановке наверняка будет сэкономлено некоторое количество денег (иногда довольно большое), тем не менее она не является приемлемой по нескольким причинам.

Во-первых, как уже было сказано, будет снижаться настроение персонала. И, как следствие, ваши люди-человеки будут постоянно требовать повышения зарплаты. Кроме того, врачи и медсестры будут работать заметно медленнее, чем в хороших крупных помещениях.

Во-вторых, высокая скученность самых разных кабинетов пагубно скажется на чистоте больницы, так как много посетителей будет сосредоточено на небольшой территории. А это чревато снижением репутации больницы.



"Я сказал - в морг!".

Принимая во внимание все вышесказанное, эту тактику развития больницы можно смело отбросить. И обратить свой взгляд на более плодотворную и разумную. Самое главное — не впадать в крайности. Кабинеты должны быть достаточно просторными, но не более того. Ведь вы сможете купить только ограниченное количество дополнительных зданий. И будет очень неприятно, если вам не удастся установить половину возможных кабинетов только по той причине, что ставить-то уже и негде. Конечно, есть возможность изменить размеры кабинетов после их постройки, но это долгий процесс, так как придется менять и размеры близлежащих кабинетов.

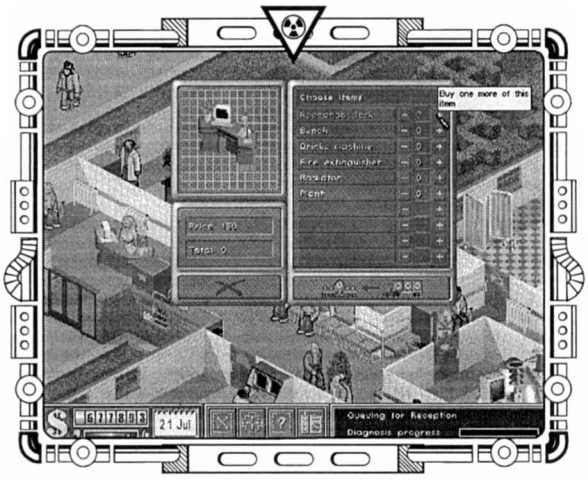
Поэтому кабинеты должны быть не слишком огромными. Например, минимальные размеры Кабинета Психиатрии — 5 на 5. Исходя из этого, подходящими габаритами будет, например 5 на 6. То есть, с одной или двух сторон следует прибавить по одному (или чуть больше) кв. метру.

Расстояние между кабинетами также является важным параметром. Оно должно быть достаточным для расстановки скамеек, радиаторов и т. д.

Но все это конкретные рекомендации, а общая тактика может быть примерно такой:

С самого начала миссии следует взять заем побольше и начать строиться. Самое главное — установить все возможные комнаты для диагностики. Конечно, первыми желательно строить кабинеты предварительной диагностики (**GP's Offices**). Это единственный кабинет (из диагностических), который есть смысл строить более чем один. Два или три смогут обслужить всех ваших посетителей. Хотя на начальных уровнях (примерно, до третьего) хватит и одного. Эти кабинеты нужно разместить как можно ближе ко входу (но так, чтобы еще осталось место для регистрационных столов, о которых рассказано несколько раньше). Затем следует взяться за размещение остальных кабинетов диагностики. Желательно, чтобы в первом здании (которое вам всегда дают в начале миссии) находились только диагностические кабинеты. Хотя если осталось много свободного места, то можно поставить и лечебные.

При расстановке кабинетов следует помнить о двух помещениях, которые должны находиться не слишком далеко от входа. А именно, о Комнате Персонала (**Staff Room**) и туалетах (**Toilets**). Все дело в том, что территория больницы, прилегающая к GP кабинетам является самой оживленной, и здесь постоянно бродят незаконные пациентские формирования (Шутка. Абсолютно законные.). Поэтому туалеты должны быть рядом. А Комната Персонала должна быть рядом



Больные еще не знают, что поступило новое медицинское оборудование.

по той простой причине, что доктора из Предварительной Диагностики не должны отлучаться надолго и их путь в "курилку" должен быть минимален.

При постройке кабинетов не забывайте про их внутреннюю обстановку. Наличие в каждом из них огнетушителя, радиатора и растения более чем желательно. Эти дополнительные предметы положительно влияют на мораль и скорость работы ваших подчиненных. Но в крайности опять же впадать не следует. Больше одного растения на кабинет ставить просто недопустимо, ведь они требуют ухода и придется нанимать много Помощников. Количество радиаторов зависит от размера кабинета и от того, какую температуру вы для них установили. Если температура установлена на максимум (это желательно сделать), то для среднего по размерам кабинета вполне достаточно одного радиатора (максимум — два). Для некоторых кабинетов возможна покупка дополнительного (специфического) оборудования. Его просто необходимо покупать. Например, на одном из уровней ваш Исследовательский Центр изобретет Компьютер (звучит почти как "изобретет велосипед"), который следует сразу купить для самого Центра — это повысит его эффективность. Ну и конечно более простые и дешевые вещи, как, например, скелет и книжный шкаф для психиатра и т. д.

Кабинеты следует расставлять до тех пор, пока есть хотя бы $10000. Эту сумму следует оставить на наем персонала и на их первые зарплаты, а также на обстановку коридоров, о чем рассказано в следующем пункте.

Обстановка коридоров

Обстановку коридоров можно назвать третьей по важности операцией после постройки кабинетов и найма персонала.

Итак, щелкните на кнопке **Furnish Corridor**. На экране появится окно примерно следующего вида:

В правой его части находится список предметов, доступных для покупки (он всегда постоянен). Справа от каждого наименования находится пара кнопок ("**+**" и "**–**"), предназначенных для покупки/продажи предметов обстановки. Между этими кнопками указано текущее количество купленных предметов. Список занимает собой почти всю правую часть окна. Единственное, внизу расположена кнопка, предназначенная для подтверждения покупки.

В левой верхней части окна находится небольшое "подокно" с изображением выбранного. Ну а под изображением находится самое неприятное — указание на стоимость выбранного объекта (**Price**), а также общая стоимость (**Total**).

Если же это окно вы открыли случайно (например, по причине сильного дрожания рук), то закрыть его можно, щелкнув на кнопке с крестиком.

Ниже приведен список всех предметов для обстановки коридора с указанием их цен (которые являются постоянными).

Регистрационный стол (Reception desk). Стоимость — $150.

Не купив этот стол, вы рискуете обанкротиться через пару месяцев после открытия больницы. Все дело в том, что все пациенты прежде всего должны отметиться у секретарши (в Регистратуре), а уж затем идти по врачам. Как вы поняли, каждому Столу нужно предоставить по секретарше, которая сразу после найма направится на свое место.

Скамейка (Bench). Стоимость — $40.

Пациенты будут очень радоваться жизни, если вы предоставите им побольше скамеек. Поэтому скамеек лучше не ставить вообще (шутка в стиле Theme Hospital).

Газировка (Drinks Machine). Стоимость — $500.

Отметим лишь, что стакан газировки будет обходится пациентам в $25, и, следовательно, автомат себя окупает через 25 покупок. А об остальном уже было рассказано выше.

Огнетушители (Fire Extinguishers). Стоимость — $25.

Хотя пожаров в больнице обычно не наблюдается, тем не менее "убиватели огня" вам вовсе не помешают (даже наоборот, повысят репутацию).

Радиатор (Radiator). Стоимость — $20.

О благотворном действии тепла на пациентов и персонал уже было сказано раньше.

Растение (Plant). Стоимость — $5.

Повышает мораль у всех без исключения. Много покупать не рекомендуется, иначе все ваши помощники очень быстро переквалифицируются в садовников, затем пошлют в мэрию письмо с просьбой снести больницу, а на ее месте вырастить прекрасный сад. Точнее, это могло бы произойти — они просто будут большую часть своего времени тратить на поливку растительности. Конечно, можно изменить их приоритет на другую деятельность (об этом позже), но тогда ваши деревья завянут. Нормальной можно считать установку 3-5 растений в каждом здании больницы.

Рекомендации по обстановке коридоров

Во-первых, следует позаботиться о большом количестве скамеек. Они должны быть расставлены вдоль всех коридоров (где возможно). Особенно большое их количество должно быть у кабинетов предварительной диагностики.

Во-вторых, нужно обязательно расставить 5-8 газировочных автоматов на каждое здание. Из них 2-3 должны быть расположены рядом с кабинетами предварительной диагностики. Остальные следует установить на пути наиболее оживленных пациентопотоков. Кроме того, сле-

дует установить газировочные автоматы рядом с кабинетами, у которых людям приходится подолгу ждать своей очереди (в частности, это касается Операционной).

Изменение кабинетов (Edit Rooms/Items)

Как вы помните, эта иконка расположена справа от "Обстановки кабинетов". По сути, она просто предоставляет другой (более быстрый) способ вызова окна обстановки, о котором уже было рассказано выше. Только вызывается окно по-другому: щелкните на иконке левой кнопкой мыши, и курсор приобретет форму ножниц. Затем наведите его на кабинет, в котором хотите что-либо изменить, и опять щелкните мышью. После этого появится то самое окно. Если в выбранном вами кабинете кто-то есть (неважно, персонал или пациент), то придется подождать, пока они выйдут, до тех пор окно обстановки не появится.

Наем персонала (Hire Staff)

В нашем условном табеле о рангах важность этого пункта стоит сразу после постройки кабинетов. И не напрасно. Ведь трудолюбивые и образованные работники — это залог быстрого успеха. А вот если их нет, то судьба вашего заведения вначале неопределенно повиснет в воздухе, а затем рухнет (на пациентов). Впрочем, советы пока отложим. Важнее вначале научится нанимать людей для последующей усиленной их эксплуатации. Итак, как же это делается:

Вначале нужно, конечно, щелкнуть на иконке **Hire Staff**, что приведет к появлению специального Окна Найма персонала. Теперь следует определиться, кто именно вам нужен — доктор, медсестра, уборщики или секретари. После этого обратите свой взор на левую часть окна. На ней находятся четыре кнопки-иконки, предназначенные именно для выбора интересующей группы персонала. Соответственно (сверху вниз) — Доктора, Медсестры, Помощники (Уборщики) и Секретари. На каждой иконке изображено текущее количество людей, готовых работать у вас (как ни странно, но такие пациентоненавистники находятся). Щелкнув мышью на выбранной группе, вы тем самым получите информацию на правой части экрана, до этого девственно чистой. Информация показывается только для одного потенциального работника (текущего). Для просмотра всех представителей выбранной группы служат две иконки в нижней части окна (на них изображены стрелки влево/вправо).

Из информационной части окна вы можете узнать несколько характеристик интересующей личности.

В верхней части окна показывается абсолютно бесполезная характеристика — имя.

Ваш новый сотрудник.

Ниже находится "фото" претендента на работу.

Слева от фотографии показаны два графика, если вы смотрите врачей. Или один, если иную группу. Верхний из них (опять же, действительный только для докторов) показывает квалификацию врача (как уже было сказано, их всего три — Младший, Доктор и Консультант). Нижний отображает навыки человека (этот график показывается для всех групп).

Еще ниже находится тоще-продолговатое окно, в котором показаны дополнительные квалификации (если они есть). Подходит опять же только для Докторов.

Далее виднеется, пожалуй, один из самых важных подразделов, а именно — сумма, которую хочет выбранный работник получать в месяц. Не следует обольщаться их малым размером. Бывает такое, что у особо привередливого работника она может вырасти в 10-15 раз. Если конечно не уволить наглеца, осмелившегося просить повышения зарплаты. Но все это пока в будущем, пока же не смотрите на этот пункт, а следуйте дальше.

Наконец, последнее, что вы можете почерпнуть с окна найма, это краткое резюме текущего человека (страшновато звучит — "текущий человек", почти как название голливудского боевика).

После просмотра этого бездонного колодца информации вам предоставляется выбор — нанять человека (иконка с конвертом) или закрыть окно (иконка с крестиком).

Вот собственно и все. Пришло время советов, а посоветовать есть что.

Самое главное, что нужно сразу определить в политике найма персонала, это то, как вы будете организовывать их работу. Как уже было сказано, есть два варианта — позволить персоналу переходить туда, где они требуются, или приказать им оставаться в своих кабинетах. Заметьте, что для первого случая персонала можно нанять гораздо меньше, чем для второго. А в остальном все так же... В самом начале очередной миссии посмотрите на предлагаемых работников. Выберите самых лучших. Если же кабинетов предполагается очень много (например, в конце игры), то скупать лучше всех (это не касается секретарш). Правда откровенных неучей лучше не беспокоить — толку от них немного. Можно, конечно, потом подучить, но это не исправит их отвратительный характер. Кстати, если уж заговорили о характере, то стоит отметить загадочную особенность в Theme Hospital — слабо образованные работники всегда имеют плохой характер — "хамят посетителям в музеях" и т. д. (см. резюме в окне найма). Ученые, же, напротив — "вежливы и предупредительны".

Кстати, если вы думаете, что конкуренты сладко спят в своих офисах, то вы жестоко заблуждаетесь. Иногда можно наблюдать такое: вы спокойно разглядываете характеристики претендента, раздумывая, нанять ли его. И вдруг изображение работника исчезает, и появляются характеристики какого-то иного человека. Это может означать только одно — "конкуренты не дремлют". Из чего можно сделать соответствующие выводы.

Напоследок простое, но веское правило: человека можно уволить всегда, найти же потом профессионала будет очень и очень трудно.

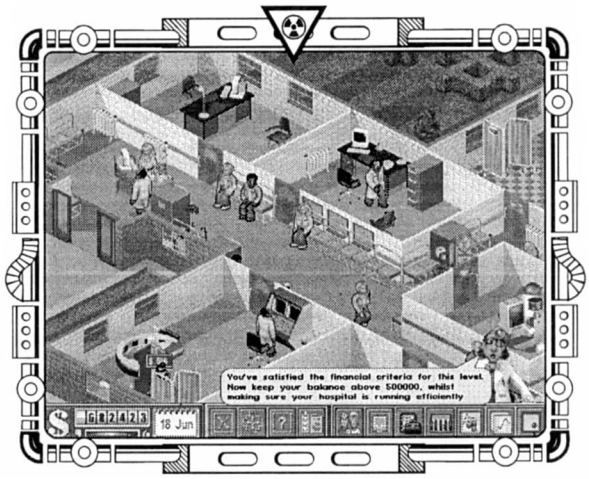
Управление на основной части игрового экрана

Все вышеописанное касалось исключительно главного меню (в верхней части экрана) и панели управления (внизу). Что же можно делать на основной части игрового экрана? Очень многое.

Во-первых, именно на нем вы наблюдаете за вашей больницей (которая показывается в горизонтальном разрезе). Для смещения вида достаточно подвести курсор к нужному краю экрана (как это делается в большинстве стратегических игр).

Во-вторых, из этой части экрана можно получить достаточно важную информацию, более нигде не доступную.

И в-третьих, только отсюда можно осуществлять некоторые операции по управлению.



Будни вашей больницы.

Исходя из всего вышесказанного, можно понять важность основного экрана, и то что он предназначен не только для наблюдения. И, следовательно, заслуживает более подробного рассмотрения.

Управление и получение информации

Вот и пришло время поговорить о пустом окне в правой нижней части экрана (о котором уже упоминалось). Оно предназначено для получения быстрой справки по указанному курсором объекту. Есть несколько различных вариантов.

Пациенты

Наведя курсор на какого-либо посетителя в вашей больнице, в окне вы получите краткую справку. Возможные варианты:

Diagnosis progress (ход диагностики). Рядом с этой надписью находится шкала, отображающая, насколько хорошо обследован этот пациент.

Diagnosed (диагноз поставлен). После этого сообщения указано название болезни, которая обнаружена у пациента.

Cured! (вылечен!). Означает всего лишь то, что ваши врачи где-то допустили промашку и нечаянно вылечили человека. Излеченные сразу отправляются к выходу.

On my way to... (иду в...). Справа от этого сообщения указано название кабинета, куда пациент направляется.

Queuing for... (стою в очереди в...). После чего указано название кабинета.

Sent home (послан домой). Здесь все ясно, а о том, как отослать домой, рассказано ниже.

Awaiting your decision (ожидает вашего решения). Этот пункт описан выше

No more diagnoses available — I'm going home (дигностика больше не нужна — я ухожу домой). Если пациенту очень не нравится в вашей больнице, то он в скором времени может просто уйти. При наведении курсора на такого подлеца появляется именно эта надпись.

Fed up and leaving. Аналогично предыдущему пункту.

I am contagious (я заразен). В вашей больнице регулярно будет происходить такое приятное явление, как эпидемия. О том, как с ней бороться, будет рассказано гораздо ниже.

Emergency (тревога). Справа от надписи находится название болезни. Это сообщение появляется для "аварийных" больных, о которых уже было рассказано выше.

Помимо этого есть дополнительная возможность наблюдения за конкретными пациентами.

Для этого нужного указать на пациента курсором и щекнуть левой кнопкой мыши. Появится небольшое окно с дополнительной информацией:

В верхней левой части окна находится график самочувствия пациента. Щелкнув на нем левой кнопкой, вы тем самым вызовете его же историю болезни.

Справа от графика находятся две кнопки. Верхняя закрывает это окно, а нижняя показывает место пациента в очереди.

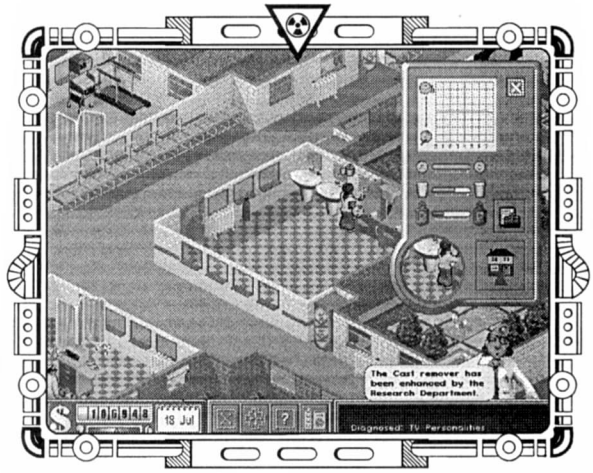
Чуть ниже находятся три уже знакомых графика (Мораль, Жажда и Температура), только здесь они действительны только для этого, конкретного пациента.

Справа от графиков располагаются три дополнительные кнопки.

Первая из них (самая верхняя) предназначена для пропуска диагностики и отправки на излечение. В этом случае можно с 90%-ной уверенностью предсказать, что пациент не выживет.

Вторая (средняя) предоставляет еще один способ попасть на экран деловой книги (**Casebook**), где указатель будет установлен на болезнь, которая имеет место быть у выбранного вами пациена.

Третья кнопка (нижняя) заслуживает большего внимания, чем две предыдущие вместе взятые. Щелкнув на ней мышью, вы тем самым вышвырните вон не понравившегося посетителя. И совершать это приятное действие вам придется не раз и не два.



Одно из многочисленных внутриигровых меню.

Описанные три кнопки могут быть урезаны до двух, или даже до одной. Все зависит от того, насколько пациент диагностирован.

И, наконец, последнее, что наличествует на этом окне, это динамическое изображение пациента (как бы скрытой камерой). Оно находится в левом нижнем углу.

Персонал

Для персонала есть только один вариант сообщения — при наведении на какого-либо работника, появится его тип (Доктор, Медсестра и. д.) и шкала усталости (**Tiredness**). Красным цветом выделен текущий уровень усталости, а белой чертой — максимальный, по достижении которого служащий отправится отдыхать в комнату персонала.

Иногда, при переходе в кабинет можно увидеть сообщение "**On my way to...**" и название кабинета.

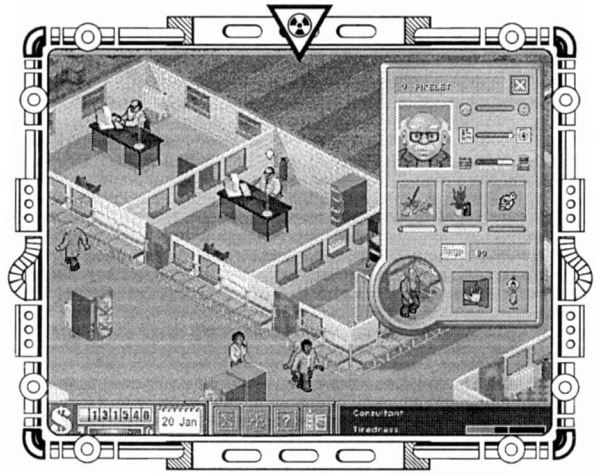
Для персонала, как и для пациентов, можно вызвать индивидуальное окно. Делается это абсолютно так же, хотя само окно немного отличается. Для разных групп персонала окна имеются некоторые незначительные различия:

Для Докторов

В верхней части окна находится имя Доктора. Чуть ниже и слева — его фотография. А справа знакомые три шкалы — Мораль (**Morale**), Усталость (**Tiredness**) и Способности (**Ability**).

Под фотографией и графиками находится показатель ранга Доктора и его дополнительных квалификаций (Хирург, Психолог и т. д.). Далее показан размер зарплаты на данный момент времени.

И, наконец, в самой нижней части окна находятся две кнопки: левая — "уволить доктора", правая — "взять". Последняя предназначена для быстрого перемещения выбранного доктора в другой кабинет. Щелкнув на этой кнопке, вы увидите, что врач теперь "летает" за курсором. После выбора пункта приземления, снова щелкните левой кнопкой. Доктор сделает вид, что ничего не произошло, и сразу примется за свои докторские дела.



Маньяки в белых халатах заняты повседневной работой.

Для Медсестер

Окно выглядит точно так же, только отсутствуют показатель ранга и дополнительных квалификаций.

Для Помощников

Окно выглядит так же, как и для медсестер, но присутствуют дополнительные кнопки для приоритета на выполнение определенных видов работ. Всего этих видов три. А именно: уборка мусора, поливка растений и обслуживание аппаратуры. Для того, чтобы изменить

приоритет, нужно навести курсор на нужную кнопку и нажать левую кнопку мыши. Вы увидите, что показатель приоритета (под кнопкой) быстро увеличивается, для других же двух также быстро уменьшается.

Для Секретарш

Вызвать такое окно для Секретарши не так-то просто. Для этого нужно вначале "оттащить" ее от своего стола (вот ведь фанатизм в работе). Затем успеть навести курсор и щелкнуть левой кнопкой мыши. Главное, чтобы она не успела добежать до своего рабочего места. После осуществления такой хитрой операции, вы увидите окно, аналогичное окну для медсестер.

Кстати, быстро перетащить работника на новое место можно правой кнопкой мыши. При перетаскивании ее отпускать не нужно. Как только вы отпустите кнопку, ваш человек тут же "приземлится". Эта возможность есть для всех групп вашего персонала.

Аппаратура

При наведении курсора на какое-либо устройство для диагностики или лечения появляется сообщение примерно следующего вида:

<Название аппарата> **Strength — X. Time used — Y.**

Где показатель **Strength** — это максимальное количество использования аппаратуры (до тех пор, пока не будет произведен ремонт или замена). Этот показатель не является постоянным. Он может увеличиваться (спасибо Исследовательскому Центру) или уменьшаться (например, после сильного землетрясения).

Показатель **Time Used** указывает на то, сколько раз был использован аппарат.

Чтобы отремонтировать или заменить устаревшую технику, нужно навести на нее курсор (который при этом приобретет форму шестеренки) и щелкнуть левой кнопкой мыши. Появится Окно Ремонта, которое почему-то ярко-красного цвета.

Как обычно, в верхней части окна находится название выбранного аппарата. Немного ниже указано количество раз, которое был использован этот аппарат. Причем это число отображает общее количество (а не после ремонта или замены). По этому показателю можно судить о популярности этой клиники у пациентов. Идем дальше. Под показателем использования находится Шкала Состояния Аппарата (**Status of Hardware**). Если показатель в левой части шкалы, то следует отремонтировать (или заменить) аппаратуру, если же в правой, то можно пока не беспокоиться. Вообще же, если есть время, то лучше его использовать на обновление вашей лечебной и диагностической аппаратуры. Две последние кнопки именно для этого и предназначены. Левая из них дает команду на ремонт. После этого над прибором появляется изображение шестеренки. Правая — это замена техники. Это вам будет стоить некоторую сумму US Dollars (эта сумма зависит от конкретного аппарата и от его изношенности). Если ваш Исследовательский Центр занимался улучшением данной аппаратуры, то показатель **Strength** увеличится.

Ни в коем случае не забывайте про своевременный ремонт и замену, так как в случае, когда количество использований для данного прибора превысит показатель **Strength**, аппарат сломается. В результате этого кабинет станет просто занимать место, так как замена невозможна.

Предметы обстановки

Для скамеек, туалетов и газировки есть свой показатель: **Time Used** — сколько раз предмет был использован. Это сообщение аналогично подобному для аппаратуры, только не указывается **Strength**, так как предметы обстановки могут использоваться бесконечно.

VIP

Для незнающих — **Very Important Persons** (Очень Важные Персоны). Регулярно вашу больницу будут посещать эти самые Очень Важные (об этом тоже уже рассказывалось). Они будут бродить по больнице и заглядывать во все кабинеты. Наведя курсор на такую "персону", вы можете узнать ее (или скорее "его") имя и чин (звание, должность и т. д.).

Кабинеты

При наведении курсора на дверь какого-либо кабинета (из посещаемых пациентами) вы увидите, что он (курсор, конечно) приобрел форму двери. В это время в информационном окне (внизу справа) появляется следующая справка:

< Название кабинета > **Queue size X Queue expected Y**

Queue size — размер очереди; измеряется в пациентах.

Queue expected — ожидаемая очередь; измеряется так же.

Если этой информации вам не достаточно, тогда просто щелкните кнопкой мыши, и появится очередное окно, прелесть которого хотя бы в том, что оно не похоже на другие.

В его левой части находятся несколько параметров:

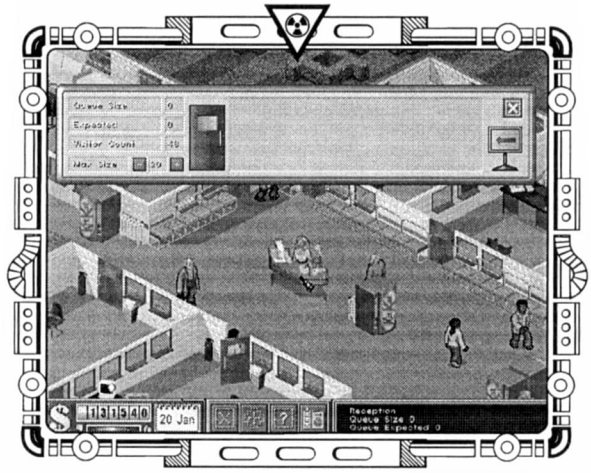
Queue size — размер очереди.

Expected — ожидается.

Visitor Count — общее количество посетителей кабинета.

Max Size — максимальный размер очереди. Этот параметр вы можете менять при помощи двух иконок, находящихся рядом — "**+**" и "**–**".

Правее находится крупное окно с изображением всей очереди. Здесь вы можете изменить ее порядок. Например, чтобы отправить пациента в начало очереди, наведите на него курсор и нажмите левую кнопку мыши. Затем, не отпуская кнопки, "перетащите" пациента на изображение двери. Если нужно отправить пациента в конец очереди, то достаточно проделать ту же операцию, но тащить не на дверь, а на стрелку влево.



Еще немного текущих проблем.

Но и это еще не все. Если навести курсор на любого пациента в очереди и нажать (не отпуская) правую кнопку мыши, то под этим окном появится еще одно, предоставляющее дополнительные опции.

Верхняя кнопка слева служит для отправки пациента к секретарше. Кнопка справа служит для отправки пациента домой.

Ниже расположены три дополнительные кнопки с названиями конкурирующих больниц. Нажатие на любую из них означает отправку пациента вашему конкуренту (которого вы выберете). Эта приятная возможность будет наверняка вам полезна. Например, не возбраняется отправить какого-нибудь смертника в больницу самого серьезного конкурента.

Показатели состояния пациентов и персонала.

Да, на основном экране можно получить массу информации. И самый быстрый ее способ — это просто посмотреть на какого-либо пациента или вашего служащего. Над многими из них находится небольшая иконка-указатель, описывающая состояние человека в данный момент. Рассмотрим их по порядку.

Для пациентов:

Иконка с изображением радостного или печального лица. Сообщает о настроении больного (или уже вылеченного).

Иконка с изображением черепа. В изображении иконки возможны несколько вариантов. Например, половина выглядит как череп, другая половина как лицо. Говорит о тяжелом ходе болезни пациента. Если вся иконка приняла вид черепа, то скоро этот человек отдаст концы. Если же большая часть иконки изображает лицо и виден только небольшой кусочек черепа, то можно пока быть спокойным. Скажем сразу, что помирающего больного лучше отправить в конкурирующую больницу (а конкурирующие — все) или просто отослать домой.

Иконка со знаком вопроса. Пациент ждет вашего решения. Об этом уже было сказано. Отметим лишь, что щелкнув мышью на этом пациенте, вы также попадете на экран факса.

Иконка с изображением рулона туалетной бумаги. Здесь все ясно.

Иконка с синей мигалкой. Об этом уже несколько раз упоминалось — это "аварийный" пациент, нуждающийся в срочном лечении.

Иконка с зеленой мерзостью. Точнее эту мерзость можно назвать бактерией. Еще точнее вирусом (не путать с компьютерным). Так отмечаются инфекционные больные. Если их уже вакцинировали, то на вирусе появляется мигающий крест.

Иконка со стрелкой. При наведении курсора на какой-либо кабинет вы увидите, что над некоторыми пациентами появилась зеленая иконка со стрелкой. Это означает, что эти люди стоят в очереди в этот кабинет.

Для персонала:

Иконка с изображением лица. Означает готовность врача к работе. Это нормальное состояние.

Иконка с полотенцем на голове. Означает чрезмерную усталость служащего.

Иконка с лицом и знаком вопроса говорит о том, что врач (обычно в кабинете GP) не понял, что с пациентом.

Иконка с изображением рук, рвущих контракт. Работник с этим знаком хочет уволиться. В это время на панели управления "лежит" факс от него.

Кроме всего вышесказанного есть и еще одна мелочь, но мелочь приятная: вы всегда можете увидеть, сколько пациент заплатил за лечение/диагностику, понаблюдав за процессом. Над только что излеченным появляется маленькое окошко с указанием суммы, которое плавно улетает куда-то вверх и вскоре исчезает. Так своеобразно показан процесс изъятия денег у больных.

События

Мы уже много раз затрагивали различные события, время от времени происходящие в игре. Теперь можно рассмотреть их более подробно, тем более, что от них часто зависит прохождение миссии.

Приезд VIP

Если вы помните, этот вопрос уже затрагивался несколькими главами выше. Но недостаточно подробно. Итак, вашу больницу будут посещать Очень Важные Персоны самого разного рода — начиная от министра здравоохранения и заканчивая "лидером демократической оппозиции республики Бирма". Перед посещением они как правило посылают вам запрос. Если несколько раз отказывать им в посещении, то есть вероятность неожиданного нанесения визита. Бояться этого не стоит, так как никаких штрафных санкций они не применяют. Наоборот, почти всегда следует денежное поощрение в размере от $200 до $4000. Надо очень постараться довести больницу до такого состояния, что даже вознаграждения не дадут. Для этого нужно иметь минимальный процент вылеченных и максимальный процент замученных, страшную грязь в больнице, очень низкую или очень высокую температуру и т. д. Но поскольку до такого как правило дело не доходит, то лучше отвечать согласием на запрос о посещении — хуже не будет.

Получив ваше "добро", важная персона не заставит себя долго ждать, и вскоре ее жирная тушка плавно проследует в вашу больницу. Там VIP будет долго гулять и совать свой любопытный нос во все дыры, после чего с гордостью удалится восвояси. Через несколько секунд приходит факс с впечатлениями от посещения. В этом же факсе указана сумма вознаграждения.

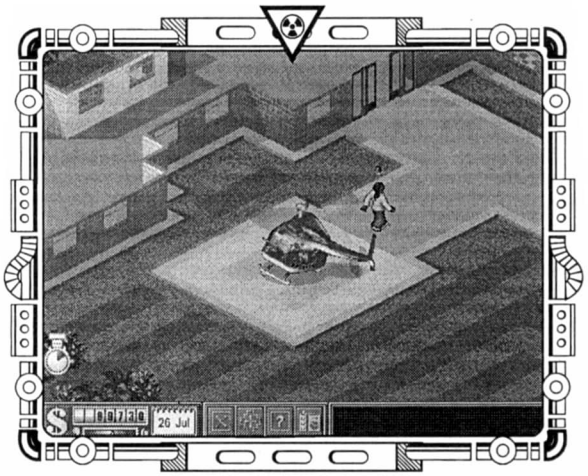
Землетрясение

Гораздо более неприятная штука, чем посещение VIP. Землетрясение очень пагубно влияет на вашу аппаратуру. Вначале всегда следует серия слабых толчков, затем сильных. В этом перерыве вы должны успеть осмотреть всю вашу технику. Если что-то работает уже на пределе, нужно срочно заменить. Если нет денег, то можно послать на починку рабочего, но есть вероятность, что он не успеет дойти до нужного кабинета до начала сильных толчков.

Как правило, землетрясение прибавляет к количеству использования половину значения (то есть умножает в полтора раза), хотя иногда и удваивает количество использований. Например, если какой-либо прибор был использован 2 раза из десяти, то после землетрясения окажется, что он использован 3-4 раза. То есть коэффициент износа увеличился.

Прибытие людей, попавших в аварию

Достаточно редко, но регулярно, к вам будут поступать предложения о приеме и лечении пострадавших в аварии. Соглашаться или нет — зависит от нескольких причин. Во-первых, от наличия или отсутствия у вас денег. Во-вторых, от пропускной способности больницы в целом и кабинетов в частности (есть ли очереди). В-третьих, от наличия возможности вылечить пострадавших. Итак, если вам очень нужны деньги, больница пустует и есть все нужные кабинеты/клиники, то предложение можно принять. После этого в левой части экрана появится таймер, ведь время на излечение жестко ограничено.



Прилетело важное лицо - придется спешно убирать лишних свидетелей бесчеловечных экспериментов.

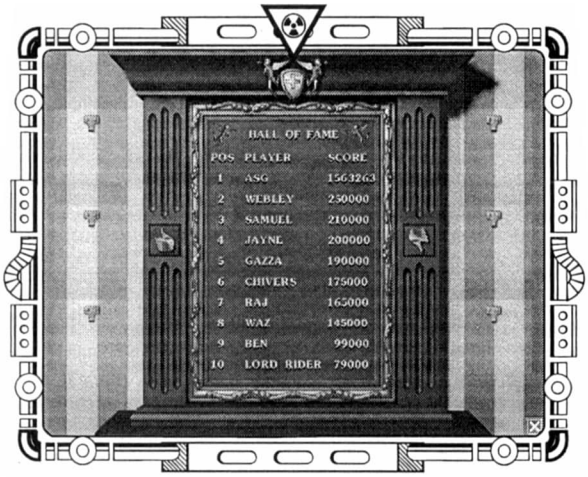
Рядом с вашей больницей всегда есть вертолетная площадка (во всех миссиях). Именно на нее приземляется вертолет (помните заставку?), который доставляет пострадавших в аварии. Больные выходят из вертолета и подозрительно бодрым шагом, вереницей следуют в нужный кабинет. Если вдруг там окажется очередь, то они будут сидеть и ждать. А таймер в это время будеть тикать. В этом случае нужно воспользоваться возможностью перетаскивания пациента в начало очереди (об этом было рассказано).

После истечения времени вам пришлют сообщение, в котором указано, сколько вам заплатили. Если, конечно, вы вылечили всех больных. Если же большинство из них погибло, то получите удар по репутации.

Эпидемия

Это самое неприятное событие из всех возможных, и часто серия эпидемий приводит к быстрому проигрышу миссии. Про эпидемию уже было достаточно подробно рассказано несколько раньше. Здесь описываются методы, позволяющие избежать ее пагубных последствий. Есть несколько приемлемых вариантов:

Первый из них заключается в следующем: как только вы видите, что пришел факс с сообщением об эпидемии, сразу же установите минимальную скорость игры. Затем прочитайте факс и просмотрите всю больницу на предмет наличия зараженных. Всех, кого найдете, сразу же выгоняйте, следя при этом, чтобы в больнице не осталось ни одного (!) зараженного. После этого



Займи первое место.

установите нормальную скорость игры и молитесь за то, чтобы все прошло гладко. Все дело в том, что этот способ срабатывает примерно в 60-70 процентах случаев. Впрочем, этого достаточно, чтобы держаться на плаву.

Второй метод является более кардинальным и вообще-то не очень честным: как только вы увидите сообщение об инфекции, сразу же установите скорость игры на минимум и сохранитесь. Теперь можно посмотреть пришедший факс и узнать, какая болезнь приняла инфекционные формы. Затем считывайте записанную игру и выгоните из больницы всех больных этой болезнью.

Этот метод достаточно надежен, но подходит только для случаев, когда в больнице не слишком много народу. Кроме того, требует быстроты действий, так как сообщение об эпидемии не будет вечно лежать на факсе. Если вы долго его не будете смотреть, то результат будет аналогичным тому, как если бы вы ответили: "Я попробую вылечить...". И, соответственно, включится таймер.

Третий метод самый простой по исполнению, но не самый надежный. Можно просто попытаться вылечить (или вакцинировать) всех инфицированных. При излечении пациент перестает быть заразным. Вакцинация же осуществляется медсестрами автоматически. Здесь вы ничем не можете им помочь. Нужно только указать сестрам, кого нужно вакцинировать. Как это делается? Очень просто. Нужно щелкнуть левой кнопкой мыши на иконке над таймером, затем щелкнуть на пациенте, отмеченном как инфицированный. Эту операцию надо проделать со всеми зараженными. Вообще же, нанять побольше медсестер никогда не помешает. Кстати, если кто-то из инфекционников стоит в очереди, стоит его перетащить в начало. Обратите внимание, что заразные больные могут заражать и всех, кто находится поблизости, так что действуйте оперативно.

Итак, вам предоставляется выбор наиболее оптимальной линии действия. Напоследок отметим лишь интересную мелочь, которая позволит вам избежать слишком частых эпидемий: иногда вы будете видеть, как по территории вашей больницы бегают крысы. Они и являются основной причиной инфекций. Что интересно — крыс можно отстреливать путем наведения на них курсора и последующего нажатия кнопки мыши, только делать это надо очень быстро. С непривычки слегка пугает звук выстрела, напоминающий известную поговорку "из пушки по воробьям...". Кроме того, что в результате уменьшится количество эпидемий, у вас есть возможность попасть на один из скрытых уровней игры (всего их два), где основной вашей задачей будет усиленный отстрел крыс.

В любом случае занявшись охотой можно скоротать время до начала следующей миссии, когда в текущей миссии все идет нормально.

Конец года

В конце каждого года вам будут показывать экран с итогами и результатами (вне зависимости от вашего желания или нежелания).

В начале вы увидите экран с так называемым Залом Позора (**Hall Of Shame**). На нем показан список самых худших игроков и количество набранных ими очков. Если вы только начали игру, то ваше имя наверняка окажется именно в Зале Позора. Но зато через некоторое время оно неизбежно окажется в Зале Славы (**Hall Of Fame**). Чтобы увидеть этот "зал", нужно щелкнуть на иконке слева или справа от списка. После просмотра лучших и худших игроков щелкните на иконке с крестиком в правой нижней части экрана. Это приведет к появлению следующего экрана, на котором показаны конкретные достижения за прошедший год (причем для всех больниц). Итак, что вы увидите:

Richest (богачи) — показано количество денег для всех больниц (для вашей и для трех конкурентов).

Cure count (количество вылеченных) — название говорит само за себя.

Most visitors (наибольшее число посетителей) — в пояснениях также не нуждается.

Highest Salary (наибольшая зарплата) — это несколько абстрактная величина и в сущности является количеством очков, заработанных вами за все пройденные миссии.

Death count (количество смертей) — если у вас этот показатель настолько велик, что не помещается в окне, то это может означать только одно — миссия проиграна.

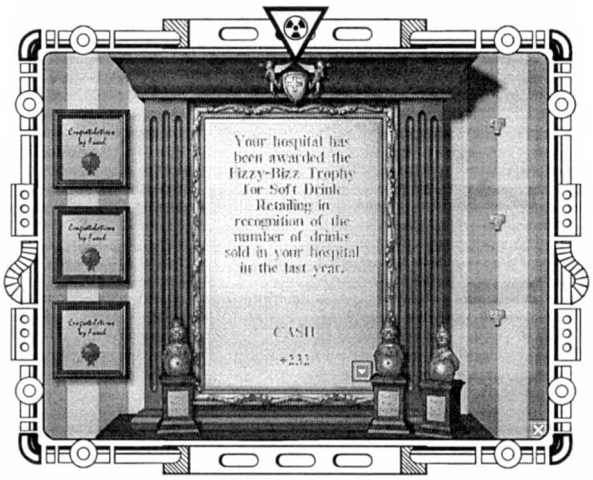
Total Value (общий счет) — если вам лень разглядывать предыдущие показатели, то посмотрите хотя бы на этот, который отражает общее состояние дел у всех больниц.

Просмотрев все эти показатели, вы можете узнать о полученных за год наградах. Для этого щелкните курсором на иконке с изображением кубка и указующей на него руки. Вам покажут третий экран, в левой и правой части которого развешаны Почетные Грамоты, а в нижней сиротливо примостились несколько (или ни одного) золотых кубков. Щелкнув на любой грамоте или кубке, вы тем самым вызовете информацию на среднюю часть экрана. В ней как правило указано, что это за награда и за что она получена. Приведем основные разновидности достижений, за которые полагается вознаграждение:

Высокая чистота больницы. Награждается значительной суммой денег (обычно $4000).

Наилучшее соотношение между вылеченными и убиенными. Награда — репутация или деньги.

Еще немного статистики.



Список побед над пациентами.

Самый высокий среди всех больниц престиж. Награждается повышением репутации или, чаще, деньгами.

Отсутствие смертей за прошедший год. Штраф $10000. Шутка "а-ля" Theme Hospital. На самом деле за такой подвиг дают премию в вышеуказанную сумму.

За большое количество проданной газировки. Выдается незначительная денежная премия (обычно не более $300).

Существуют и еще несколько наград, получаемых в основном за установленные рекорды по различным показателям (как, например, наивысшая стоимость больницы, наибольшее число посетителей и т. д.).

Но, чтобы жизнь не казалась слишком легкой, авторы игры ввели и различные штрафные санкции, аналогичные премиальным, только со знаком минус (например, за очень низкую репутацию в прошедшем году ее могут еще больше уменьшить, что, мягко говоря, раздражает).

Болезни

Ну вот и наступила самая интересная часть повествования, и называется она просто и жизнерадостно: Болезни.

Ниже перечислены абсолютно все болезни, которые вы встретите в Theme Hospital. Также дана дополнительная информация — причины, симптомы и способ лечения. Правда, все это вы можете узнать из самой игры (буквально дословно), но все дело в том, что увидеть эту информацию можно только один раз за всю миссию (когда приходит факс с уведомлением об обнаружении какого-либо заболевания). После этого вы ее не сможете получить, а иногда она бывает важна. Итак:

Необычная Простуда (Uncommon Cold)

Причина: сопли в воздухе вокруг.
Симптомы: насморк, чихание и обесцвеченные легкие.
Лечение: большой, большой глоток необычного лекарства от кашля, сделанного из специальных компонентов в Аптеке.

Сквитсы (The Squits)

Причина: поедание пиццы, найденной под столом в общественной столовой.
Симптомы: фу! Несомненно, вы сами догадаетесь!
Лечение: клейкая волокнистая масса, принятая внутрь, затвердит внутренности.

ТВ-мания (TV Personalities)

Причина: круглосуточное смотрение телевизора.
Симптомы: пациенту кажется, что он может возглавить телевизионное шоу.
Лечение: опытный психиатр должен убедить пациента продать телевизор и купить радио.

Раздувание Головы (Bloaty Head)

Причина: нюхание сыра и питье неочищенной дождевой воды.
Симптомы: очень неприятны для больного.
Лечение: распухшая голова отделяется, а затем надувается до нормального давления.

Геморрой (Heaped Piles)

Причина: блуждание вокруг водяных охладителей.
Симптомы: пациент чувствует себя, как будто он сидит на мешке с камнями.
Лечение: приятный кислотный раствор растворит затвердение внутри.

Гофрированные Щиколотки (Corrugated Ankles).

Причина: превышение скорости на дорогах.
Симптомы: не подходит никакая обувь.
Лечение: немного ядовитой смеси трав и специй для выпрямления щиколоток.

Камни В Почках (Kidney Beans)

Причина: жевание льда из напитков.
Симптомы: боль и частые походы в туалет
Лечение: два хирурга удаляют камни, не дотрагиваясь до почек.

Мячики Для Гольфа (Golf Stones)

Причина: вдыхание ядовитого газа, находящегося внутри мячиков для гольфа.
Симптомы: головокружение, бред и чувство стыда.
Лечение: лечится двумя хирургами.

Оволосение (Hairyitus)

Причина: длительное нахождение под луной.
Симптомы: у больных обостряется нюх.
Лечение: электролизатор убирает волосы и закупоривает поры.

Прорывы Гастрита (Gastric Ejections)

Причина: употребление пряной мексиканской или индийской пищи.
Симптомы: полупереваренная пища лезет из различных мест пациента.
Лечение: специальное клеящее средство предотвратит выведение чего-либо вообще.

Заразный Смех (Infectious Laughter)

Причина: просмотр классических комедий ситуации.
Симптомы: постоянное бормотание и повторение несмешных фраз.
Лечение: опытный психиатр должен доказать пациенту, что все это очень серьезно.

Невидимость (Invisible)

Причина: укус радиоактивного (и, конечно, невидимого) муравья.
Симптомы: пациенты чувствуют себя превосходно. Они даже используют это для подтрунивания над своими семействами.
Лечение: разноцветный эликсир, который выдается в Аптеке, быстро восстанавливает видимость.

Лишние Ребра (Spare Ribs)

Причина: сидение на холодных каменных полах.
Симптомы: неприятное чувство в груди.
Лечение: ребра должны быть извлечены двумя хирургами и выданы пациенту в качестве особого приза.

Вялый язык (Slack Tongue)

Причина: хроническое обсуждение мыльных опер.
Симптомы: язык распухает в 5 раз.
Лечение: язык помещается в Языкорезку. Лечение проходит быстро, эффективно и, самое главное, очень болезненно.

Сонная болезнь (Sleeping Illness)

Причина: увеличенные сонные гланды в основании языка.
Симптомы: непреодолимое желание разрушать все подряд.
Лечение: Медсестрой выдается большая доза возбудителей.

Прозрачность (Transparency)

Причина: облизывание йогурта с фольги стаканчиков.
Симптомы: тело становится прозрачным и ужасным.
Лечение: охлажденный цветной напиток придает телу окраску.

Желеобразность (Jellyitus)

Причина: диета, богатая желатином и слишком много зарядки.
Симптомы: чрезмерная неустойчивость и падучесть.
Лечение: пациент на некоторое время погружается в специальную ванну для желе.

Облысение (Baldness)

Причина: вранье и сочинение популярных историй.
Симптомы: светящаяся голова и апатия.
Лечение: волосы вставляются в голову больного с помощью специальной машины. Это очень болезненно.

Облучение (Serious Radiation)

Причина: пациент перепутал изотопы плутония с жевательной резинкой.
Симптомы: отвратительное самочувствие.
Лечение: пациент должен быть помещен под обеззараживающий душ.

Опухшая Грыжа (Ruptured Nodules)

Причина: нелепые прыжки в холодную погоду.
Симптомы: невозможность нормально сесть.
Лечение: два хирурга должны удалить узелки при помощи ловких рук.

Разбитое Сердце (Broken Heart)

Причина: кто-то богаче, моложе и стройнее, чем пациент.
Симптомы: плач и психотическое состояние, вызванное рассматриванием трогательных картинок.
Лечение: пациент задерживает дыхание, и два хирурга вскрывают грудную клетку и чинят сердце.

Гнилые Кишки (Gut Rot)

Причина: принятие микстур с повышенным содержанием виски.
Симптомы: нет кашля, но нет также и стенок желудка.
Лечение: Медсестра дает выпить лекарство, которое восстанавливает стенки желудка.

Метеоризм (Broken Wind)

Причина: поход в гимнастический зал после еды.
Симптомы: обругивание других пациентов.
Лечение: в Аптеке выдаются растворенные атомы.

Мания Величия (King Complex)

Причина: дух короля, входящий в сознание больного, берет верх.
Симптомы: ношение цветной замшевой обуви и поглощение чизбургеров.
Лечение: психиатр объясняет пациенту, насколько нелепо он выглядит.

Кривокостие (Fractured Bones)

Причина: падение с большой высоты на бетон.
Симптомы: громкий треск при падении и невозможность пользоваться разбитыми конечностями.
Лечение: накладывается гипс, который затем удаляется мощной лазерной установкой.

Потение Ладоней (Sweaty Palms)

Причина: боязнь собеседования при приеме на работу.
Симптомы: рукопожатие пациента напоминает хватание мокрой губки.
Лечение: психиатр должен поговорить с пациентом по поводу этой надуманной болезни.

Неожиданная Опухоль (Unexpected Swelling)

Причина: что-нибудь неожиданное.
Симптомы: опухоль.
Лечение: опухоль прокалывается двумя хирургами.

Ожоги Третьей Степени (3rd Degree Sideburns)

Причина: ностальгические воспоминания о 70-ых годах.
Симптомы: длинные волосы и много косметики.
Лечение: психиатр должен убедить пациента, что все это полный вздор.

Зуд (Discrete Itching)

Причина: очень маленькие насекомые с очень острыми зубами.
Симптомы: расчесывание зудящей части тела.
Лечение: пациент должен выпить специальный клей-сироп для предотвращения чесотки.

Носоволосение (Chronic Nosehair)

Причина: хлюпанье носом в различных ситуациях.
Симптомы: барсук легко может сделать гнездо в носу у пациента.
Лечение: в Аптеке выдается отвратительное волосоудалительное средство.

Железные Легкие (Iron Lungs)

Причина: городской смог, смешанный с остатками кебаба.
Симптомы: способность дышать огнем и громко орать под водой.
Лечение: два хирурга удаляют легкие.

Фальшивая кровь (Fake Blood)

Причина: пациент подвергается постоянным насмешкам.
Симптомы: красная жидкость в венах, которая испаряется при попадании на одежду.
Лечение: единственный способ лечения этой болезни заключается в успокаивании пациента Психиатром.

Вот, собственно, и все болезни, которые вам придется искоренять (или насаждать) в Theme Hospital. Ниже приведен список начальных цен на лечение и диагностику. Возможно, эта информация окажется вам полезной.

Начальные цены на лечение болезней

Начальная Диагностика (General Practice) 100
Раздувание Головы (Bloaty Head) 850
Оволосение (Hairyitus) 1150
Невидимость (Invisible) 1400
Облучение (Serious Radiation) 1800
Вялый Язык (Slack Tongue) 900
Кривокостие (Fractured Bones) 450
Облысение (Baldness) 950
Зуд (Discrete Itching) 700
Желеобразность (Jellyitus) 1000
Сонная Болезнь (Sleeping Illness) 750
Прозрачность (Transparency) 800
Необычная Простуда (Uncommon Cold) 300
Метеоризм (Broken Wind) 1300
Лишние Ребра (Spare Ribs) 1100
Камни В Почках (Kidney Beans) 1050
Разбитое Сердце (Broken Heart) 1900
Опухшая Грыжа (Ruptured Nodules) 1600
ТВ-Мания (TV Personalities) 800
Заразный Смех (Infectious Laughter) 1500
Гофрированные Щиколотки (Corrugated Ankles) 800
Носоволосение (Chronic Nosehair) 800
Ожоги Третьей Степени (3rd Degree Sideburns) . 550
Фальшивая кровь (Fake Blood) 800
Прорывы Гастрита (Gastric Ejections) 650
Сквитсы (The Squits) 400
Железные Легкие (Iron Lungs) 1700
Потение Ладоней (Sweaty Palms) 600
Геморрой (Heaped Piles) 400
Гнилые кишки (Gut Rot) 350
Мячики Для Гольфа (Golf Stones) 1600
Мания Величия (King Complex) 1600
Неожиданная Опухоль (Unexpected Swelling) 500
Диагностика с применением Сканера 300
Диагностика с применением Машины Крови 250
Диагностика с применением Кардиомашины 150
Диагностика с применением Рентгена 200

Диагностика с применением Ультрасканера 250
Основная Диагностика 150
Пребывание в Палате 100

Вот, собственно, и все. Напоследок, отметим еще раз, что цены — вещь очень непостоянная. Они имеют привычку меняться.

Миссии

В Theme Hospital имеет место быть 12 основных миссий плюс две секретные. Каждая имеет свое название и свои условия выигрыша. Помимо этого, в каждой очередной миссии появляются дополнительные болезни и аппаратура для их излечения. Изредка будут добавляться и различные явления (например, землетрясение и т. д.). Ну и может, еще некоторые мелочи, как например, разное количество денег, которые вам дают в начале миссии. Больше они не отличаются ничем.

После выполнения всех условий выигрыша, вы должны еще и удержать их в течение месяца. Если это получится, то вы получите письмо с предложением перейти в другую больницу. Вы можете согласиться (и попадете в следующую миссию) или отказаться (игра будет продолжена на текущей миссии, а письмо будет приходить каждый год).

Все советы и указания, которые были в предыдущих главах, подходят в равной мере как для первой миссии, так и для последней. Из этого и будем исходить при описании всех двенадцати. В описаниях условий выигрыша приведены различные требования. Например, "необходимо держать баланс $1000". Разумеется, что превышение этих показателей только приветствуется и это даст вам дополнительные очки.

Toxicity

Задание: вылечить 10 человек, поддерживать репутацию не менее 200 (желательно более 300), баланс должен быть $1000, должны быть вылечены 40% посетителей, стоимость больницы должна быть $55000.

Зданий, доступных для покупки: 0.

Начальное количество денег: 40000.

Болезни: Раздувание Головы, Невидимость, Необычная Простуда, ТВ-Мания, Сквитсы, Геморрой.

Необходимое количество убитых крыс для попадания на секретную миссию: 10.

Доступные для постройки кабинеты: Кабинет Предварительной Диагностики, Основная Диагностика, Кабинет Психиатрии, Палата, Клиника Надувания, Комната Персонала, Туалеты.

Sleepy Hollow

Задание: вылечить 40 человек, поддерживать репутацию не менее 300, баланс должен быть $10000, должны быть вылечены 40% посетителей, стоимость больницы должна быть $60000.

Зданий, доступных для покупки: 2.

Начальное количество денег: 40000.

Новые болезни: Вялый Язык, Сонная Болезнь, Гнилые Кишки.

Необходимое количество убитых крыс для попадания на секретную миссию: 10.

Новые кабинеты: Исследовательский Центр, Клиника Вялого Языка.

Замечание: интересное название у миссии — "Сонная Дыра" (**Sleepy Hollow**).

Largechester

Задание: вылечить 60 человек, баланс должен быть $20000, стоимость больницы должна быть $80000.

Зданий, доступных для покупки: 3.

Начальное количество денег: $50000.

Новые болезни: Лишние Ребра, Камни В Почках, Геморрой, Мания Величия.

Необходимое количество убитых крыс для попадания на секретную миссию: 12.

Новые кабинеты: Кабинет Рентгена, Операционная.

В этой миссии ваш Исследовательский Центр изобретет Компьютер. Также в этой миссии появится такое явление, как "аварийные" больные.

Frimpton-On-Sea

Задание: поддерживать репутацию не менее 500, баланс должен быть $50000, стоимость больницы должна быть $100000.

Зданий, доступных для покупки: 4.

Начальное количество денег: $50000.

Новые болезни: Прозрачность, Гофрированные Щиколотки.

Необходимое количество убитых крыс для попадания на секретную миссию: 14.

Новые кабинеты: Сканер, Клиника Кривокостия, Лекционная.

Simpleton

Задание: вылечить 200 человек, поддерживать репутацию не менее 400, баланс должен быть $50000, должны быть вылечены 45% посетителей, стоимость больницы должна быть $120000.

Зданий. доступных для покупки: 5.

Начальное количество денег: $50000.

Новые болезни: нет.

Необходимое количество убитых крыс для попадания на секретную миссию: 16.

Новые кабинеты: нет.

В этой миссии у вас будут трудности с наймом квалифицированного персонала, поэтому в самом начале вам дадут трех консультантов: Психолога, Исследователя и Хирурга, которых вы можете направить на обучение "неучей". Ждите землетрясений. Поверьте, они будут.

Festering-On-The-World

Задание: вылечить 300 человек, баланс должен быть $150000, должны быть вылечены 50% посетителей, стоимость больницы должна быть $140000.

Зданий, доступных для покупки: 4.

Начальное количество денег: $50000.

Новые болезни: Облысение, Метеоризм, Заразный Смех, Мячики Для Гольфа.

Необходимое количество убитых крыс для попадания на секретную миссию: 16.

Новые кабинеты: Клиника Восстановления Волос.

С этой миссии появится такое явление, как Эпидемия.

Greenpool

Задание: вылечить 350 человек, поддерживать репутацию не менее 600, баланс должен быть $200000, стоимость больницы должна быть $160000.

Зданий, доступных для покупки: 5.

Начальное количество денег: $50000.

Новые болезни: Облучение, Потение Ладоней, Неожиданная Опухоль.

Необходимое количество убитых крыс для попадания на секретную миссию: 17.

Новые кабинеты: Клиника Обеззараживания, Кабинет Машины Крови.

В начале миссии вам даются два помещения.

Manquay

Задание: вылечить 400 человек, баланс должен быть $300000, должны быть вылечены 55% посетителей, стоимость больницы должна быть $180000.

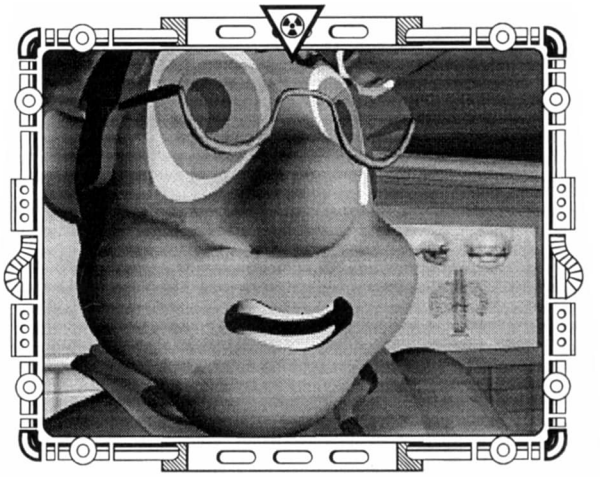
Зданий, доступных для покупки: 5.

Начальное количество денег: $60000.

Новые болезни: Оволосение, Зуд, Разбитое Сердце, Прорывы Гастрита.

Необходимое количество убитых крыс для попадания на секретную миссию: 18.

Новые кабинеты: Ультрасканер, клиника Электролиза.



"Как? Больной еще не умер?".

Eastville

Задание: вылечить 500 человек, баланс должен быть $400000, должны быть вылечены 60% посетителей, стоимость больницы должна быть $200000.

Зданий, доступных для покупки: 9.

Начальное количество денег: $60000.

Новые болезни: Ожоги Третьей Степени.

Необходимое количество убитых крыс для попадания на секретную миссию: 18.

Новые кабинеты: нет.

В этой миссии ваши исследователи изобретут Атомный Анализатор, который следует установить в Исследовательский Центр.

Eggsenham

Задание: вылечить 500 человек, баланс должен быть $500000, должны быть вылечены 65% посетителей, стоимость больницы должна быть $220000, репутация должна быть больше 650.

Зданий, доступных для покупки: 13.

Начальное количество денег: $60000.

Новые болезни: Желеобразность, Опухшая Грыжа, Носоволосение.

Необходимое количество убитых крыс для попадания на секретную миссию: 20.

Новые кабинеты: Клиника Разжелевателя.

Дополнительным условием прохождения миссии является как минимум 80-ти процентная эффективность ваших лекарств.

Croaking

Задание: вылечить 600 человек, баланс должен быть $500000, должны быть вылечены 70% посетителей, стоимость больницы должна быть $240000, репутация должна быть больше 700.

Зданий, доступных для покупки: 8.

Начальное количество денег: $70000.

Новые болезни: Фальшивая Кровь, Железные Легкие.

Необходимое количество убитых крыс для попадания на секретную миссию: 22.

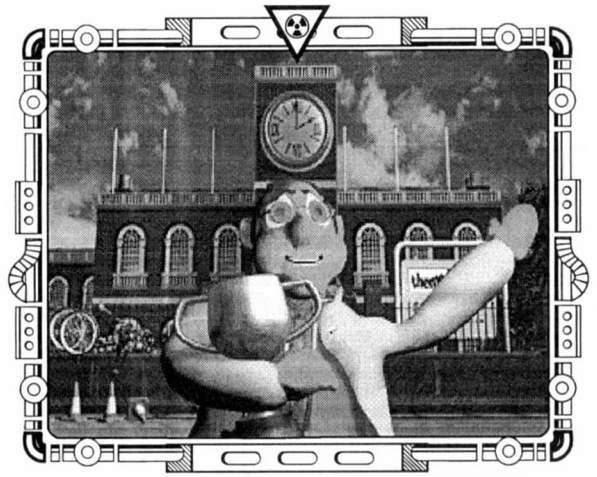
Новые кабинеты: Клиника Исправления ДНК.

Battenburg

Задание: вылечить 750 человек, баланс должен быть $750000, должны быть вылечены 70% посетителей, стоимость больницы должна быть $250000, репутация должна быть больше 700.

Зданий, доступных для покупки: 13.

Начальное количество денег: $70000.



Победа осталась за вами.

Необходимое количество убитых крыс для попадания на секретную миссию: 24.

Итак, это были основные двенадцать миссий. Заметьте, что указанное количество крыс вы должны казнить за год, а не за всю миссию.

Два секретных уровня являются всего лишь бонусами. Каждый из них представляет собой пустое помещение с большим количеством крыс и Уборщиков. Ваша задача проста: быстро расстреливать крыс. Как только Уборщики успеют убрать все трупики, вы проиграете. Обратите внимание на три мусорных ведра в правой нижней части экрана. По их виду можно судить, насколько вы далеки от завершения секретного уровня. Как только там останется одно ведро, уровен будет признан пройденным.

Секреты игры

Как в любой уважающей себя игре, в Theme Hospital есть такая приятность, как секретные коды, позволяющие значительно упростить жизнь директора больницы и превратить тяжелые трудовые будни в сплошной праздник.

Для активизации Cheat Mode нужно попасть на экран с факсом и нажать на его кнопки в следующей последовательности: **24328**. Затем нужно нажать на зеленую кнопку справа. Теперь вам доступны следующие хитрости:

Shift+C получить $2000

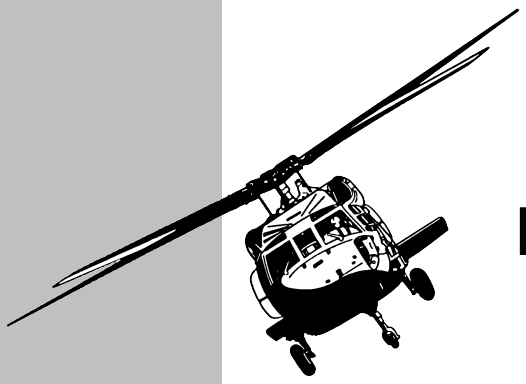
Ctrl+C получить все изобретения, доступные в текущей миссии

Ctrl+M завершить месяц

Ctrl+Y завершить год

Кроме этого, есть возможность "незаконно" попасть на секретный уровень, набрав на факсе **7287**. Это произойдет после прохождения текущей миссии.

Если вы желаете начать игру с желаемого уровня, запуская игру, укажите параметр **/Lx**. Где **x** — номер уровня, на котором вы хотите попробовать свои силы. Два секретных уровня имеют номера 13 и 14.



ИМИТАТОРЫ

STAR WARS

"Long time ago, in the Galaxy far, far away ..." — не нужно очень хорошо знать английский, чтобы перевести эту фразу — "Давным давно, в очень далекой галактике ..." — именно с этих слов начинается один из самых популярных фантастических фильмов двадцатого столетия. Да, вы не ошиблись — речь идет о "Звездных Войнах" Лукаса. Некогда "Звездные Войны. Последняя Надежда" произвели настоящую революцию в фантастическом кинематографе. Теперь уже сложно поверить, что Джордж Лукас обошел со сценарием фильма чуть ли не десяток киностудий и везде натыкался на вежливый отказ — никто не хотел финансировать этот проект. Впрочем, вскоре судьба свела Лукаса с группой никому не известных художников, операторов и фотографов, которые помогли ему создать образы героев фильма, макеты космических кораблей и эскизы декораций. После чего проблему со спонсорством стало решить намного проще, фильм наконец увидел свет.

Финансовый успех превзошел все мыслимые ожидания — у кинотеатров выстраивались очереди, Лукас из никому не известного автора телевизионных постановок стал "тем самым Джорджем Лукасом" и основал свою собственную фирму Lucas Film, впоследствии породившую Lucas Arts, а группа энтузиастов, занимавшаяся декорациями и спецэффектами превратилась в ILM (Industrial Light & Magic) — ведущую корпорацию, занимающуюся спецэффектами в американском кино. За "Последней Надеждой" последовали "Империя наносит ответный удар" и "Возвращение Джедая" — "Звездные Войны" превратились в трилогию. Не так давно были сняты "римейки" этих знаменитых фильмов — другими словами, их сняли второй раз, но уже с применением новых технологий в области спецэффектов. В настоящее время началась рекламная кампания новых частей "Звездных Войн", съемки которых уже идут полным ходом.

Причины феноменального успеха этих фильмов просты — космические сражения и пейзажи далеких планет в них обрели невиданную ранее правдоподобность. И не следует забывать и о том, что во времена, когда снимались первые фильмы серии, в кино еще не применялось никакой компьютерной графики и в грандиозных космических битвах принимали участие миниатюрные макеты (впрочем, для некоторых особенно масштабных сцен макетов не хватало — в одной из сцен массированной атаки имперских истребителей роль одного из истребителей играет теннисная туфля, чего, впрочем, никто из зрителей не-специалистов и не заметил).

Другая не менее важная причина сверхпопулярности "Звездных Войн" — яркий сюжет, по сути дела перед вами настоящая сказка, в которой просто сменили антураж — могущественная и жестокая Галактическая Империя, которой противостоят немногочисленные Повстанцы, последний из Рыцарей-Джедаев Люк Скайвокер,

STAR WARS

принявший Светлую сторону Силы, адмирал Дарт Вейдер — наглядное воплощение Темной Стороны Силы, искатель приключений и авантюрист Хан Соло, принцесса Лея — всем этим персонажам легко найти подходящие аналоги в народных и литературных сказках. Как и во всякой настоящей сказке, силы Зла кажутся могущественными и непобедимыми — что может противостоять гигантским звездным линкорам, четвероногим шагающим танкам — "уолкерам", Звезде Смерти, способной испепелять целые планеты, эскадрильям бесчисленных TIE-fighter'ов? Но законы жанра неумолимы — в сказке всегда побеждают благородные герои, Звезда Смерти превращается в облако раскаленного газа, Люк Скайвокер обретает Силу Джедая, Хан Соло женится на Принцессе, а Империя рушится под сокрушительным натиском Повстанцев.

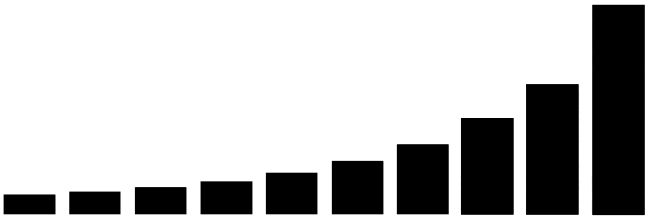
Lucas Arts — фирма, которой принадлежат права на "Звездные Войны", конечно же не ограничилась выпуском футболок и бейсбольных кепок с символикой знаменитого фильма. Эта фирма давно и прочно обосновалась на рынке компьютерных игр. И, конечно же, весьма значительная часть игр, выпускаемых этой фирмой, посвящена бессмертной трилогии. Кто же не хочет превратиться из зрителя в непосредственного участника прекрасно знакомых событий, почувствовать себя Люком или Ханом Соло, или, на худой конец, Чубакой — желающих по всему миру найдутся миллионы. И Lucas Arts на протяжении многих лет выпускает игры самых разных жанров. Разумеется, фирма просто не могла обделить своим вниманием жанр космических имитаторов — ведь именно эти игры могут дать вам ни с чем не сравнимую возможность принять самое активное участие в жарких сражениях, развернувшихся в безбрежных космических просторах. Какой никогда не существовавший в реальности истребитель не менее известен, чем, скажем Me 109, F-117, или Миг-29? Правильно, вы угадали — X-Wing ("Крестокрыл" в отечественных переводах книг по "Звездным Войнам") — основная боевая машина повстанцев. Так что нет ничего удивительного в том, что игра посвященная этой грозной боевой машине, была выпущена еще в 93-ом году. В этой игре вы могли бросить вызов безжалостным асам Империи. Превосходная по тем временам графика, тщательно продуманный сюжет, захватывающий игровой интерес — все это сделало эту игру сначала хитом, а затем золотой классикой жанра. Правда, среди фанатов "Звездных Войн" есть весьма обширная общность людей, которые отдают свои симпатии Империи и очень переживают по поводу того, что в любимом кино любимая Империя терпит сокрушительное поражение. Разве станут такие люди сыпать соль на душевные раны, сражаясь в компьютерной игре за этих мерзких отвратительных повстанцев? Идя навстречу горячим поклонникам Императора и Дарта Вейдера, фанатам "Темной Стороны Силы" Lucas Arts в 1994 году выпускает имитатор не

STAR WARS

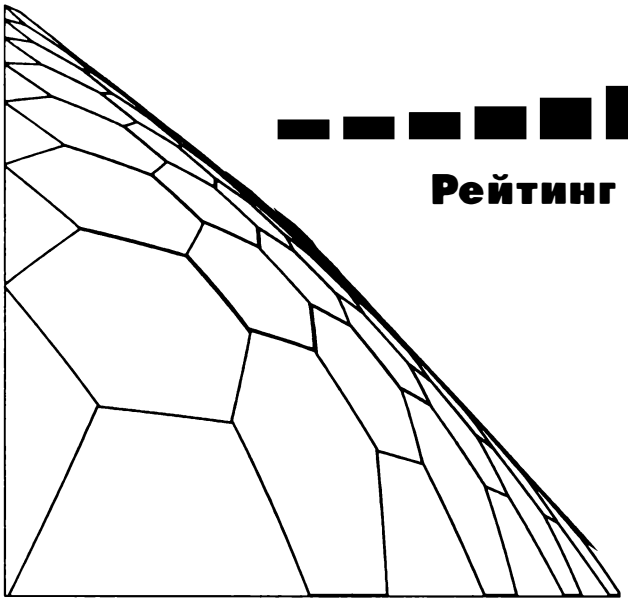
менее знаменитого истребителя, основной боевой машины Империи — TIE-fighter. Как легко догадаться, и эта игра тоже стала хитом.

И вот совсем недавно компания решила снова вернуться к теме космических имитаторов — в 1997 году вышла замечательная игра X-Wing vs TIE-fighter. Как легко догадаться из названия, на сей раз авторы решили угодить "и вашим и нашим" — в зависимости от своих пристрастий вы можете играть либо за аэрокосмические силы Повстанцев, либо за непобедимый космический флот Империи. Разумеется, в сравнении с предыдущими играми сменилось графическое оформление — ожесточенные космические битвы выглядят в игре почти как настоящие, вернее почти как киношные. Хотя в названии игры и фигурируют прославленные истребители, вы можете летать и на менее прославленных боевых машинах, входящих в состав вооруженных сил враждующих сторон. В ходе нескольких десятков тщательно продуманных и сбалансированных миссий вам придется выполнять самые разнообразные боевые задания — просто уничтожать вражеские корабли, эскортировать транспорты и т. п. Разумеется игра поддерживает и сетевой режим — в игре есть и специальные сетевые миссии предназначенные для нескольких игроков. Сражения с боевыми машинами, управляемыми живыми игроками, как всегда на несколько порядков интересней и азартней, чем битва с компьютером.

X-Wing vs. TIE Fighter



Рейтинг 10/10



LucasArts

БАЗОВЫЕ ДАННЫЕ

Варианты названия	**X-Wing vs. TIE Fighter**
Варианты перевода	**X-Wing против TIE Fighter**
Сокращения и прозвища	
Год выпуска	**1997**
Производитель	**LucasArts**
Издатель	**LucasArts**

Продолжения
пока нет
Предшественники
X-Wing, TIE Fighter

Редакторы уровней
не известны
Дополнительные уровни
набор допмиссий Balance of Power

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Операционная система	**Windows 95**
Объем	**1CD 55 Мб RIP 23 Мб ZIP**
Особые требования	**джойстик обязателен, желательна быстрая видеокарта**
Графика	**HiRes, SHiRes, HiColor, 3Dfx-версия**
Видеоролики	**не используются**
Оперативный 3D синтез	**основа игры**

Управление
- ☑ *Клавиатура*
- ☑ *Мышь*
- ☑ *Геймпад*
- ☑ *Джойстик*
- ☑ *Спец. Джойстик*
- *Шлем*

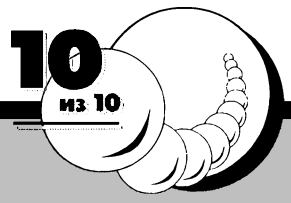
Рекомендовано:
джойстик/спецджойстик+клавиатура

Коллективная игра
1-8 *игроков*
- ☐ *По очереди*
- ☐ *Деление экрана*
- ☑ *Кабель*
- ☑ *Модем*
- ☑ *Лок. сеть*
- ☑ *Интернет*
- ☐ *По почте*

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС

Играть одному	
Впервые	**очень классно**
Играть снова и снова	**интерес практически сохраняется**
Играть с напарниками	
Сотрудничество	**гениально**
Соперничество	**гениально**
Команда против команды	**особенно гениально**
Играть много и постоянно	**вполне реально**

Комментарий **Практически идеальная сетевая игра. В одиночку тоже интересно, но не то.**

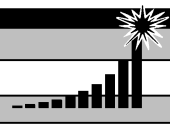


ЗА И ПРОТИВ

Прекрасная сетевая поддержка, исключительно классная плавная графика, прекрасно реализованное управление.
Полное погружение в атмосферу "Звездных Войн".

Хотя оружия в общем много, набор в конкретной миссии маловат.
Отсутствие видеороликов из фильмов.

Очень добротная игра, сделанная специально под сетевые баталии.



РЕЙТИНГ

Суть игры	*сражения пилотов-асов на разнообразных космических кораблях*
Мир игры	*классическая вселенная "Звездных Войн"*
Тип игры	*типичный сетевой имитатор*
Атмосфера игры	*боевая и героическая*
Заставка	
тип	*синтезированная*
содержание	*просто под настроение, ничего не несет*
Графика	
основная игровая	*очень хорошо*
оперативный 3D синтез	*безукоризненно*
видеоролики	*отсутствуют*
Звук	
атмосфера	*очень соответствующая*
музыка	*музыка из "Звездных Войн"*
шумы, эффекты, голоса	*высококлассно*
Новизна, креативность, свежие идеи	
на сегодня	*только сетевая поддержка*
на момент появления	*—— // ——*
если не брать в расчет игры той же сериито же	*—— // ——*
Сюжет	
игровой мир	*классика, вне критики*
предыстория	*—— // ——*
вживаемость в процесс	*почти полная*
набор вооружений	*не слишком, хотя и классический*
общее впечатление	*классика*
Управление	
клавиатура	*вспомогательная функция, не слишком удобно*
мышь	*очень на любителя*
джойстик	*то что надо*
экранный интерфейс	*не идеал, но вполне*
Концепция и игровая механика	*на высоком уровне*
Интеллект компьютерных противников	*вполне качественный*
Жестокость	*вопли сбитых пилотов*

ИМИТАТОРЫ

...Другая Галактика, другое время.

Старая Республика была легендарной, более великой, чем Пространство и Время. Это была Республика, существующая при мудром правлении Сената и под Защитой Рыцарей Джедай. Она росла и процветала.

Но всегда случается, что если где-то что-то становится прекрасно, обязательно появляются личности, желающие взять это себе. Так случилось и здесь. При помощи жадных чиновников и торгашей сенатор Палпатин организовал свое избрание на пост Президента, обещая людям многократно умножить могущество и славу Республики.

Прийдя к власти, Палпатин почувствовал себя в безопасности и провозгласил себя Императором. Скоро призывы о справедливости перестали доходить до Палпатина, а его душа стала темнее ночи. Власть оказалась в руках назначенных на высокие посты подхалимов, помогавших диктатору.

С помощью предательства и хитрости уничтожив Рыцарей Джедай, Имперские управляющие готовились установить полный контроль над всей территорией Галактики. Они вовсю использовали имя императора и войска, состоящие из отборных частей Империи.

Но некоторое число звездных систем объявило о своем противостоянии начавшимся нарушениям законности и порядка. Так создался Альянс Повстанцев. Сначала их было очень мало, гораздо меньше, чем признающих власть Империи. Казалось, их борьба бессмысленна, а силы слишком неравны. Никто не верил, что они могут победить...

Из первой саги Журнала Уиллиза

"Они были не к месту и не ко времени, естественно, что они стали героями."

Лея Органа, Сенатор с Альдебарана

"Звездные войны" продолжаются! Так можно сказать, ожидая сразу несколько игр в этой области. Компания Lucas Arts не забыла своих поклонников и снова и снова преподносит им сюрпризы. Совсем скоро ожидается выход стратегии с участием героев полюбившегося многим фильма, на горизонте — трехмерные драки с применением ручного оружия. Не говоря уже о последних вышедших играх — Dark Forces II и Shadows of the Empire.

А сейчас рассказ мы поведем об одном из самых популярных сетевых симуляторов —X-Wing vs. TIE Fighter. Для любителей космических симуляторов мы сразу сообщим — эта игра хоть и имеет некоторую часть, предназначенную для одиночной игры, но основная ее составляющая — это битвы по сети, именно на это все и рассчитано. Причем биться можно как по типу "каждый за себя", так и сражаться всем вместе против компьютерных оппонентов. Но самый смак, конечно, состоит в битвах типа "стенка на стенку". Достаточно много людей пыталось доказать друг другу, что летать на таком-то истребителе "Звездных Войн" круче, чем на каком-то другом. Раньше у них были только слова, теперь они могут доказать свои аргументы на деле. В игре реализована прекрасная система информирования пилота о действиях своих коллег и оппонентов. Причем вы получаете всю необходимую информацию как визуально, так и через тек-

стовые подсказки и звуковое сопровождение. Огромные игровые пространства, которые находятся в игре X-Wing vs. TIE Fighter, создают уникальную возможность игры по сети для достаточно большого (восемь) количества человек без какой-либо "повышенной плотности населения".

В наше время все большую популярность набирают игрушки, которые используют Интернет, как структуру жизни. То есть все больше становятся популярны сетевые баталии, где можно сразиться не только с соседями и коллегами по работе, но и с совершенно различными людьми, которые могут находиться на другом конце планеты. И, конечно, у вас есть такая возможность в этой игре.

Космос слишком тесен для Империи и Повстанцев.

Интернет, безусловно, отличное, но отнюдь не единственное средство связи между различными машинами. В этой игре реализованы все возможные способы игры нескольких человек, кроме разве одновременной игры на одном компьютере. Главная проблема реализации последнего очевидно заключена в том, что одному игроку требуется полностью вся клавиатура, чтобы полноценно играть. Так что для других места совсем не остается.

Управление в игре не очень изменилось со времен TIE Fighter. Может только немного усложнилось. Да, еще игра теперь просто не пойдет без джойстика.

Графически игра выглядит, как и все игры от Lucas Arts, безупречно. Реализм просто поражает и захватывает настолько, что уже через несколько минут совсем не хочется когда-либо оставлять штурвал вашей машины. Звук вообще прекрасен, особенно для любителей "Звездных войн". К сожалению, одиночная игра практически лишена какого-нибудь сюжета и представляет собой некий набор миссий (зато почти 60).

В общем, игра увлекает своей концепцией, построенной на достаточно популярной теме, да еще самими разработчиками сюжета, плюс огромные возможности игры по сети создают увлекательную атмосферу. Успехов вам в деле истребления пилотов противника, и пусть ваша полетная жизнь будет долгой.

Меню

Во всех меню вы сможете нажимать виртуальные кнопки, что приводит к перемещению в различные подменю. Процесс нажатия кнопок происходит при помощи мыши (левая кнопка). Все кнопки делятся на верхние (типы меню), нижние (команды выхода — начала миссий) и левые (изменение параметров). Когда мы будем говорить о меню — это верхние кнопки. В описании мы приведем список меню так, как вы можете найти их на экране, двигаясь слева направо.

Про кнопки мы будем говорить, двигаясь сверху вниз.

Стартовое меню

Это меню появляется при запуске игры (когда игра уже инсталлирована на ваш жесткий диск). Если данная игрушка впервые вставляется в CD-ROM, то у вас это меню выглядит иначе — там просто предлагают установить игру. Стартовое меню всегда появляется само, когда вы вставляете диск во включенный компьютер.

Игра (Play X-Wing vs. TIE Fighter)

Здесь вы после вступительной заставки начнете играть в эту прекрасную игру. Изначально вас попросят ввести имя и принадлежность к Повстанцам или Империи. Но последнее не так важно, ибо вы автоматически занесете это имя и туда, и туда (что упрощает дело). Далее вы окунетесь в меню выбора миссий и сможете на деле проявить себя как пилота. Если вы уже ввели имя раньше, то просто выберите его из списка.

Игра без вступительной заставки (Play X-Wing vs. TIE Fighter without intro)

Здесь вы просто пропустите заставку и начнете игру. Вы сразу попадете в выбор пилотов, если играли раньше.

Калибровка джойстика (Calibrate Joystick)

Вы решили сменить джойстик — просим сюда. Здесь вы прекрасно сможете изменить настройки игры, чтобы летать в свое удовольствие.

Дополнительные опции (Advanced Options)

Меню дополнительных опций. Здесь вы сможете сделать парочку вещей, которые облегчат вашу жизнь. Это:

Установить DirectX (Install DirectX)

Это установка специального драйвера, если на вашем компьютере он устарел, то игра может и не пойти или пойти некорректно. Драйвер устанавливает самостоятельно большинство современных игр, так что достаточно велика вероятность того, что у вас он все же есть.

Убрать игру с диска (Uninstall X-Wing vs. TIE Fighter)

Вам надоело?! Как же так? Ну впрочем, можно сделать и это. Сие действие немного очистит место на вашем винчестере.

Выход (Done)

Выход в Стартовое меню.

Пора инсталлировать игру.

Помощь (View README & Troubleshooting Guide)

Здесь вы можете прочитать информацию о игре и авторах (**View Read Me File**), получить некоторую помощь при возникновении проблем (**Troubleshooting**) и выйти обратно в Стартовое меню (**Done**).

Выход (Exit to Windows)

Выход в Windows. При этом все ваши достижения автоматически записываются.

Основное меню

По краям экрана, когда вы находитесь на базе, можно рассмотреть несколько кнопок, нажатие на которые изменяет картинку.

Сверху располагаются основные клавиши:

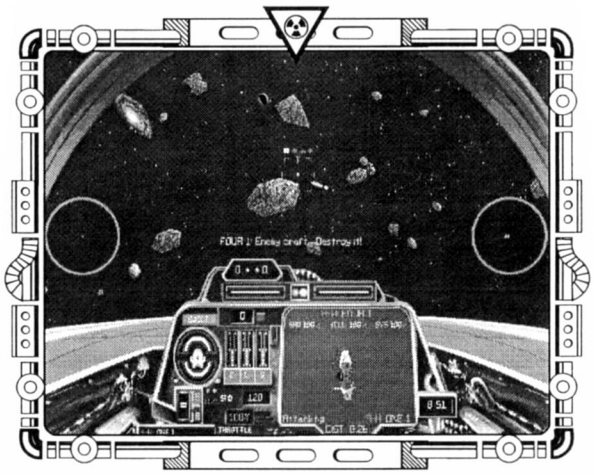
Pilots	Пилот,
Craft	Корабль,
Solo Fly	Одиночная игра,
Host Game	Сеть: Хост,
Join Game	Сеть: Клиент,
Config	Конфигурация,
Exit	Выход.

Выход

Выход из игры в Windows.

Пилот (Pilots)

Здесь находится вся информация, относящаяся к пилотам (живым игрокам), которые запомнены в игре. Кстати о записи — в игре она автоматическая, причем записывается в одиночной игре только лучший результат, а в игре по сети — все проигрыши и выигрыши. Тут также будут даны звания пилотов. Изначально у всех новичков это **Trainee** (стажер). Для повышения в звании необходимо иметь весь тренинг, плюс несколько выполненных боевых миссий и соревнований. Количество очков, необходимое для повышения в звании, пишется сразу после самого звания.



Астероиды порой бывают страшнее вражеских истребителей.

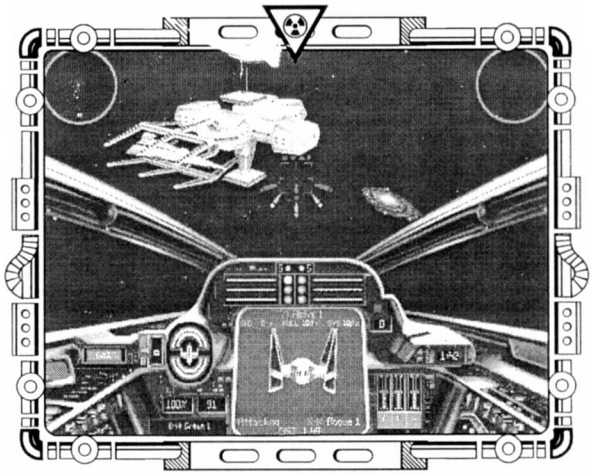
Расскажем о начальной таблице, посвященной пилоту, несколько подробнее.

Верхняя строчка сообщит вам о имени выбранного пилота и его звании. Например для

пилота Phantom, только что начавшего игру, это будет выглядеть так: **Pilot Statistics: Trainee Phantom**. При наличии нескольких пилотов в игре, вы можете выбрать нужного, щелкнув на его имени в списке справа.

Если вы решите завести другого пилота, просто наберите его имя на клавиатуре (при этом это имя появится справа внизу) и нажмите Enter. Для удаления пилота, который уже вас не устраивает, выберите его имя в списке и нажмите кнопку **Delete Pilot** (удалить пилота).

Немного ниже имени и звания, горящих слева, можно увидеть огромную таблицу, в которой расписаны все ваши успехи.



Тщательно прицельтесь, прежде чем открывать огонь.

Помимо очков, набранных за всю игру (**Total Score**), и продвижения к следующему званию (**Advancement Toward Next Promotion**), указанного в процентах, вы сможете узнать информацию отдельно по тренировкам (**Exercise**), полетам (**Melee**) и боевым миссиям (**Combat**).

В разделе общих данных об уничтоженных противниках (**Summary Of Kills**) вам расскажут, кого и сколько раз вы убивали во время игры — сколько всего было сбито истребителей противника (**Total Kills**), сколько из них было других игроков (**Player Kills**), сколько пилотов управлялось компьютером (**Non-player Kills**), сколько вы сбили своих ассистентов (**Assists**), сколько скрытых грузов вы обнаружили (**Hidden Cargo Found**), укажут точность вашей стрельбы из лазеров (**Laser Accuracy**) и точность стрельбы ракетами и торпедами (**Warhead Accuracy**).

Во всех таблицах будет указано число, а затем в скобках еще одно число. То, что указано без скобок — ваши данные в полностью оконченных миссиях. Число же в скобках отображает значение сбитых кораблей и заработаных очков в миссиях, где по каким-либо причинам игра закончилась до выполнения основной задачи.

Ниже укажут, сколько каких истребителей вами было сбито (**Craft Kills By Type**). При этом вам точно назовут название истребителя и сколько раз вы его сбили.

Следующий раздел данной таблицы будет посвящен результатам в среднем на миссию (**Avgs Per Mission**) — сколько вы всего сбили противников (**Total Kills**), кто из них был другими игроками (**Player Kills**), а кто управлялся компьютером (**Non-player Kills**) и сколько вы сбили своих (**Assists**).

А затем вам покажут, сколько раз вас сбивали (**Total Losses**) — сколько всего (**Total Craft Losses**), сколько сбивали другие игроки (**To Player Pilot**), сколько раз от компьютера (**To Non-player Pilot**), сколько раз вас сбивали большие корабли (**To Starship**), сколько раз вы гибли от мин (**To Mine**) и сколько раз полет оканчивался столкновением (**From Collisions**).

Вообще вся статистика носит обобщающий характер.

Слева кнопки — **Pilot Statistics** (статистика), **Pilot Awards** (награды), **Pilot Rating** (рейтинг), **Mission Achievements** (успехи в миссии), **Rebel Pilot** (пилот Повстанцев), **Imperial Pilot** (пилот Империи).

Статистика (Pilot Statistics)

Здесь вы найдете информацию о том, в каких миссиях этот пилот побывал, что он сделал успешно, что — нет. Этот экран был только что описан.

Награды (Pilot Awards)

Здесь будут представлены награды и знаки отличия, полученные в миссиях и на тренировке. Если вы несколько раз будете проходить одну и ту же миссию или битву, то зачтена будет лучшая (однако общая статистика также будет учитывать и более "плохие" прохождения).

Всего будет четыре типа наград:

Отметки о тренировке (**Melee Plague**) — знаки, полученные за прохождение тренировочных миссий. От них зависит ваше звание, то есть если у вас не все миссии пройдены успешно, то вы, скорее всего, не получите повышение.

Отметки о полетах (**Mission Evaluation**) — нашивки, полученные за удачные или неудачные полеты.

Награды (**Tournament Trophy**) — кубки, выигранные в соревнованиях.

Медали (**Battle Medallion**) — знаки отличия, которые вам дадут при удачном (и результативном) прохождении боевой миссии.

Рейтинг (Pilot Rating)

Здесь будет приведена краткая информация о вас — сколько полетов, сколько удач. Мы оставляем на ваше рассмотрение всю эту информацию, так как никому из известных нам игроков, которые прошли эту игру, эта таблица ни разу не понадобилась.

Успехи в миссии (Mission Achievements)

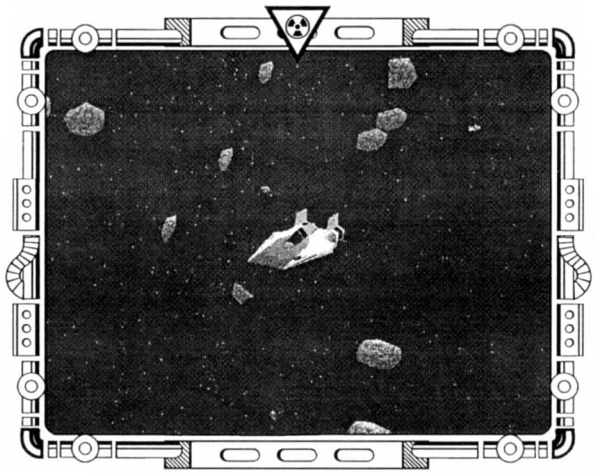
Вы можете посмотреть, какой полет как вы провели (только лучшие результаты), например, чтобы сравнить свои показатели и показатели друзей-пилотов.

Пилот Повстанцев (Rebel Pilot)

Здесь вы сможете изменить свою принадлежность Имперским войскам на Повстанцев.

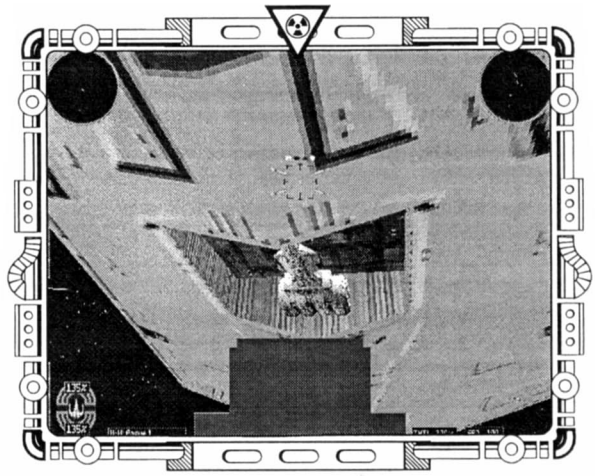
Пилот Империи (Imperial Pilot)

Здесь вы сможете изменить свою принадлежность к Повстанцам на Имперского аса. При



Первый боевой вылет может стать последним.

этом будет считаться, что вы новичок (если не летали за Войска Империи раньше). Вы можете изменить свои привязанности в любой момент игры (кроме полета разумеется). То есть в игре как бы существует сразу две кампании, которые можно вести одновременно. Потому Имперский генерал может запросто уживаться с новичком Повстанцев под одним именем.



Ненасытное чрево имперского крейсера.

Корабли (Craft)

Здесь находится вся информация о кораблях всех типов. Попав сюда, вы увидите тут характеристики X-Wing. Слева, на своих обычных местах расположены кнопочки управления экраном:

Поворот вдоль оси Y (Rotate Y)

Вращение корабля в вертикальной плоскости. Предназначено для выбора более приятного для вас ракурса. Нажатие разных кнопок мыши приводит к вращению в разных направлениях.

Поворот вдоль оси X (Rotate X)

Вращение корабля в горизонтальной плоскости. Предназначено для выбора более приятного для вас ракурса. Вместе с поворотом в вертикальной плоскости может помочь рассмотреть корабль со всех сторон.

Смена освещения (Change Lighting)

Если вам не видно какую-либо деталь из-за освещения (например, часть фюзеляжа, которая находится под крыльями), вы можете не только повернуть корабль, но и сменить угол освещения. Изначально всегда стоит освещение сверху.

Следующий корабль (Next Craft)

Прочитав все об одном корабле, вы можете перейти к следующему при помощи этой кнопки.

Предыдущий корабль (Previous Craft)

Вы пропустили что-то? Не беда. Вы всегда сможете вернуться к прошлому кораблю, нажав эту кнопку.

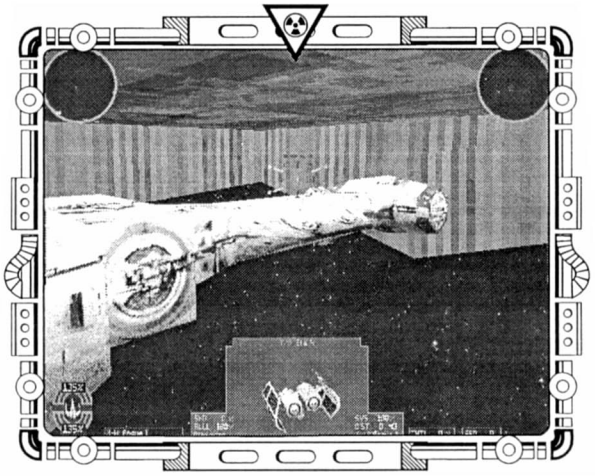
Кнопка **Done** (готово) всегда поможет вам выйти из режима просмотра кораблей в предыдущее меню.

Одиночная игра (Solo Fly), Сеть: Хост (Host Game), Сеть: Клиент (Join Game)

Здесь мы объединим три кнопки, так как меню в них абсолютно одинаковые, а различаются эти игры только возможным количеством участников:

Одиночная игра — игра одному, Сеть: Хост — инициировать игру и Сеть: Клиент — присоединиться к игре.

Слева кнопки — **Exercise** (тренировки), **Melees** (полеты), **Tournaments** (соревнования), **Combat Engagements** (бои), **Battles** (баталии). **Rebel Pilot** (пилот Повстанцев), **Imperial Pilot** (пилот Империи). В этих кнопках будут предложены различные миссии со стороны Империи и Повстанцев. Полное описание всех миссий будет дано ниже.



TIE-fighter вылетает охотиться на транспорты с беженцами.

Здесь мы скажем вам, что **Тренировки** — это миссии, в которых вам дадут основные навыки управления кораблем и вам необходимо пройти их все, чтобы повыситься в звании.

Полеты — это тоже тренировки, но как бы в реальных условиях (в авиации есть тренировки на имитаторах и учебные полеты, так тренировки здесь — это как раз учебные полеты).

Соревнования — это бои со своими напарниками в борьбе за ценные призы. После нескольких побед вы заработаете массу очков и получите реальные навыки выживания в бою.

Бои — это отдельные сражения из двух огромных баталий, что представлены далее. Если вы решите пройти всю баталию, то вам придется пройти все бои, без пропусков, даже если вы уже прошли их отдельно.

Снизу при выборе миссии есть несколько настроек, которые помогут вам упростить или усложнить игру (**Mission Settings**).

Это "Сложность игры" (**Difficulty**), которая определяет поведение компьютерных игроков. При сложности **Easy** вы без проблем можете пройти всю тренировку и возможно сразу можете выиграть некоторые соревнования. На уровне сложности **Medium** вы сможете сражаться не ожидая особых гадостей, но вот сбивать вас будут почему-то почаще. Ну и для тех, кому интересны острые ощущения, предлагается сложность **Hard**, чтобы им жизнь медом не казалась.

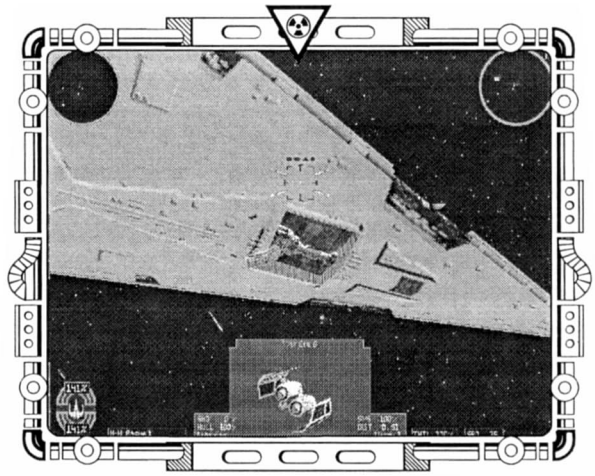
Следующий пункт — "Случайность" (**Randomize**), от которой, как известно, зависит очень многое, например точность выстрела и резкие уходы противника от ваших выстрелов. Лучше включите этот пункт (**On**), чтобы действия противника не были очень предсказуемы.

Затем вы сможете определить волны нападения противника (**Craft Waves**). Это могут быть определенные заранее количество и сила волн (**Default**), их может вообще не быть (**None**) и количество волн может быть бесконечно (**Unlimited**).

Ну и последний пункт "Столкновения с кораблями" (**Starfighter Collisions**). Вы можете его просто отключить (**Off**) и тогда сможете смело идти на таран, пролетая сквозь противника.

Внизу — **Begin** (начать), **Quick Start** (быстрый старт). Эти кнопки помогут начать выбранную миссию.

Причем, "Быстрый старт" сразу закинет вас в миссию на истребителе, который дается вам по умолчанию. Если же вы запуститесь по "Начать", то вам покажут, что делать, в стандартном Lucasart'овском исполнении (карта с местоположением ваших войск, сил противника и что нужно делать вам, а что другим игрокам). **Forward/Play**, **Stop** и **Rewind** слева — служат для прокрутки, паузы и перемотки назад брифинга. **Next** и **Previous** внизу приведут вас соответственно к следующему или предыдущему экрану.



Вдоль имперского крейсера можно лететь долго.

После такого обозрения вам предложат выбрать корабль, если это возможно. Не старайтесь все время брать самые хорошие корабли — летайте на всех, тогда к вам придет понимание действий противника в бою. Обратите внимание на смену установленного в игре оружия — для этого при выборе истребителя (сменить который можно кнопками **Next Craft Choice** и **Previous Craft Choice**), обратите внимание на дополнительное вооружение, указанное справа от изображения корабля. Это ракеты (**Warhead**), и сместить их можно по кнопке **Next Warhead Choice**, лучевое оружие (**Beam Weapon**), сменить которое можно по кнопке **Next Beam Weapon Choice** и защитные средства (**Countermeasures**), и меняется оно по **Next Countermeasures Choice**. **Fly** внизу приведет к старту миссии, а **Previous** — к возвращению на предыдущий экран.

Конфигурация (Config)

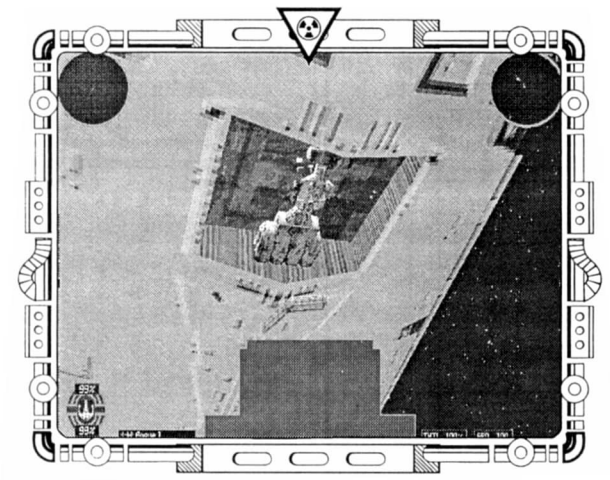
Это установки игры. Здесь вы сможете выбрать необходимые опции звука, соединения по сети и прочей приятной мелочи.

Слева кнопки — **Multiplayer Connection Options** ("Опции сетевой игры"), **Single Player Flight Engine Options** ("Опции одиночной игры"), **Multiplayer Flight Engine Options** ("Установки разрешения и яркости для сети"), **Sound Options** ("Опции Звука"), **Joystick Options** ("Опции Джойстика") и **Restore Defaults** ("Восстановить Исходные").

Внизу — кнопка **Done** ("Готово"). Эту кнопку вы нажмете, когда установите все параметры и захотите выйти из установок конфигурации.

Опции сетевой игры (Multiplayer Connection Options)

Здесь вы установите параметры связи с другими игроками: **IPX**, **TCP**, **Modem**, **Network** (и поставите адреса портов и модемов) и можете поставить пароль на сессию (**Game Session Password**), дабы в вашу игру попали только избранные, те кто его знают. Можно установить игру через Интернет с заданной скоростью обмена сервер/клиент.



А можно и не лететь.

Опции одиночной игры (Single Player Flight Engine Options)

Здесь вы настроите параметры, относящиеся непосредственно к игре. Это яркость экрана (**Brightness**), размер окна (**Window Size**), где происходит игра, и его количество цветов (**Number Of Colors**), и детали фона и обломков, и типы встречающихся в игре подсветок (точечные, зеркальные, рассеянные).

Детали фона и обломков — это текстура, то есть заполнение (**Texture Resolution**) и сложность обработки изображения — сколько углов у фигуры (**Use Low Detail Models**).

Точечные источники (**Local Light Source**) — звезды. Зеркальные подсветки (**Specular Lighting**) — это отсветы от крыльев истребителей. Рассеянные источники света (**Diffuse Lighting**) — яркие вспышки двигателей и выстрелов в бою.

Если у вас машина не очень мощная, то лучше поотключать установки типа высокого разрешения фона и обломков и оставить только точечные источники света. Данное действие значительно упростит вычисления, производимые вашим компьютером, и ускорит игру.

Остальные параметры:

Screen Resolution (разрешение экрана) — параметр качества вашего изображения, определяемый монитором.

Space Debris (космические осколки) — есть (**On**) или нет (**Off**) осколки от взорвавшихся кораблей.

Backdrop (удаление) — масштабируемость предметов на дальних дистанциях. При выключенном (**Off**) параметре вы не сможете наблюдать в бою точки на дальней дистанции и при приближении корабли противника резко проявятся.

Starfield Density (плотность звездного поля) — определяет просчет точек на единицу пространства. Для медленных машин рекомендуем параметр (**Low**).

Установки разрешения и яркости для сети (Multiplayer Player Flight Engine Options)

Этот пункт полностью аналогичен вышеописанному. Только он относится к игре по сети. К сожалению, игра по сети требует значительно больших ресурсов от машины, чем при игре в одиночку. К тому же, общая скорость игры будет определяться самой медленной машиной в компании. Так что будьте готовы к длительным баталиям в "замедленном режиме".

Опции звука (Sound Options)

Здесь вы сможете поставить громкость сообщений и музыкального сопровождения в игре. Причем здесь вы сможете установить громкость отдельно для всех типов приходящих сообщений —

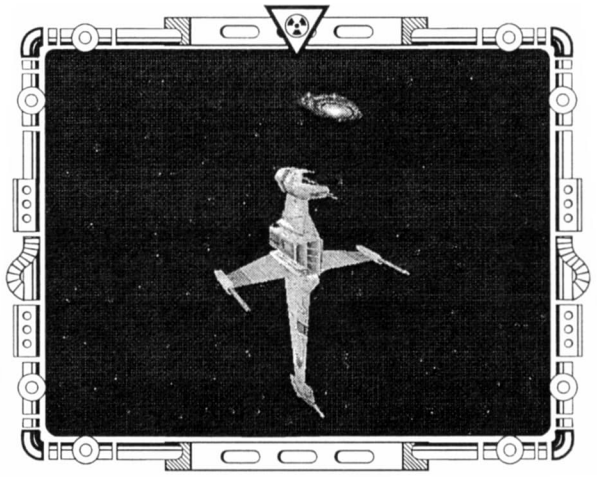
сообщение о цели миссии (**Tactical Officer Messages**), сообщения от других пилотов (**Pilot Messages**), сообщение от базовых служб (**Commander Messages**) и так далее.

Все установки, что отмечены параметром SFX, относятся к громкости спецэффектов в бою. В правом нижнем углу располагается настройка музыки (**Music**).

Опции Джойстика (Joystick Options)

Здесь вы сможете установить кнопки для джойстика, присвоив им некоторые значения, отличные от установленных по умолчанию.

По сути, здесь расписаны все команды (справа), которые можно дать в игре. Они у нас будут приведены в разделе "Клавиши управления".



Ваш X-Wing - последняя надежда Повстанцев.

А слева снизу можно увидеть, какие команды уже установлены на какие кнопки джойстика.

Восстановить Исходные (Restore Defaults)

Нажав эту кнопку, вы восстановите все параметры, которые были у вас установлены по умолчанию в игре.

Клавиши управления

Здесь мы приведем полный список клавиш, позволяющий управлять и командовать вашим кораблем в полете. Они все работают одинаково, что для Повстанцев, что для Империи, и если вы нажимаете какую-то клавишу, и она не срабатывает, то это означает, что на корабле просто нет такого устройства.

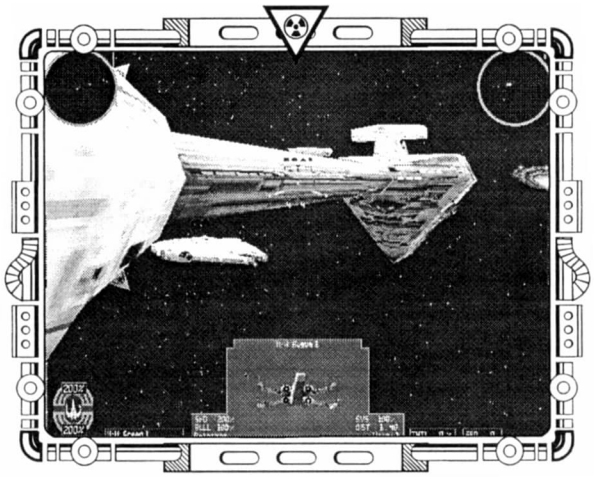
Движение

Основные принципы движения

За движение в данной игре отвечают только задние двигатели, которые создают тягу. В месте выхода раскаленных газов, толкающих корабль (это место называется сопло), расположены щитки, которые регулируют направление выхода истекающих газов и таким образом варьируют направление движения корабля. Обычно щитки всегда полуоткрыты, что дает некоторый запас для увеличения скорости корабля в экстренных ситуациях. Кроме того, щитки служат предохранителями от случайных попаданий в двигатель выстрелов противника и осколков от ракет и бомб.

Помимо простой системы движения в пространстве, на борту некоторых кораблей находятся системы гиперпространственного перехода, позволяющего летать на огромные расстояния со

скоростью, превышающей скорость света. Данное устройство создает искривление пространства (ворота), попав в которые, можно выйти в совершенно ином месте вселенной. Препятствием на пути запуска гиперпространственного двигателя является наличие большой гравитационной массы поблизости (например планета или черная дыра). Потому выход в гиперпространство возможен только в отдалении от планет и крупных скоплений гравитации. При прохождении через зону с повышенной гравитацией происходит незапланированный выход из гиперпространства.



Военная база Повстанцев.

Теперь несколько слов о движении. Данная игра не является полным симулятором, так что если вам удастся развернуть корабль на 180 градусов, то вы не полетите задом наперед. Помните об этом во время игры. Здесь ваше движение всегда осуществляется вперед, вы можете только разворачивать нос корабля, чтобы прийти в желаемую точку.

Вся ориентация корабля в пространстве и повороты вокруг своей оси осуществляются при помощи джойстика. Чтобы вместо смещения носа корабля произошел поворот, нажмите и удерживайте вторую кнопку на джойстике, первая по умолчанию — огонь.

Клавиши

- [BackSpace] — полная скорость. После этого вы достигнете полной скорости, возможной на вашем корабле.
- [Enter] — сравнять скорость со скоростью цели. Таким образом, цель станет почти неподвижной относительно вас и ее будет легче подбить.
- [+] — увеличить скорость.
- [-] — уменьшить скорость.
- [\] — газ на ноль. Зависание в космосе обычно приводит к быстрой смерти, но иногда такое полезно, когда выбираешь цель в некотором отдалении от мест боев.
- [F] — газ на 1/3.
- [G] — газ на 2/3.
- [V] — открыть/прикрыть щитки. При открытых щитках ваш корабль более уязвим и быстрее сжирает ресурс двигателей, но зато быстрее передвигается.
- [H] — начать/прервать гиперпереход. Данный приказ поможет покинуть зону боя при помощи гиперпространственного двигателя.

[Q] — прервать миссию. После этой команды вы окажетесь в ангаре. Часто у вас будут сниматься очки (по 2000) за этот выход.

[Alt]+[E] — катапультироваться. Пользоваться такой кнопкой лучше всего только в боях, когда ваш корабль поврежден настолько, что летать на нем становится просто опасно для здоровья.

[J] — перейти в новый корабль (если таковые имеются). Старый кораблик горит синим пламенем, а у нас еще один имеется.

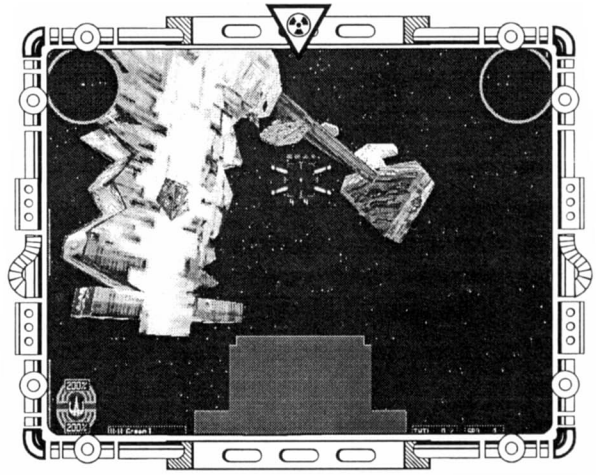
Виды корабля

Несколько слов об обзоре

Безусловно в игре есть очень много интересных моментов, которые можно наблюдать из кабины корабля. Но в реальности пилоты истребителей очень большое внимание уделяют окружающему пространству, чтобы знать, кто находится рядом и с какой целью.

В игре возможность быстро глянуть по сторонам реализована при помощи множества видов корабля с разных сторон. Это конечно не дает полной информации о том, что же именно происходит, но по крайней мере позволяет вовремя заметить угрозу, в казалось бы безопасной ситуации.

А также существует возможность отключить кабину, чтобы вам удалось больше видеть, и/или если вам не нравится убранство кабины того корабля, в котором вы сейчас находитесь.



Стыковка на околосветовой скорости - задача для настоящего профессионала.

Клавиши

[•Del] — переключение дизайна кабины — из игрового на функциональный.

Обзор под большим углом. Таким образом вы отключите изображение кабины пилота, что позволит видеть большую площадь, зато вы останетесь в полном неведении, когда вас убьют и почему.

Следующие клавиши открывают обзор из кабины, если включен внутрений вид, и на корабль, если включен вид внешний. Расклад клавиш на клавиатуре примерно соответствует направлению обзора. цифры над окошком примерно соответствуют направлению часовой стрелки обычного циферблата при данном угле поворота обзора.

[1 num] — обзор с левого борта.

[2 num] — вид назад.

[3 num] — обзор с правого борта.

[4 num] — обзор с левого крыла.

[5 num] — вид вверх.

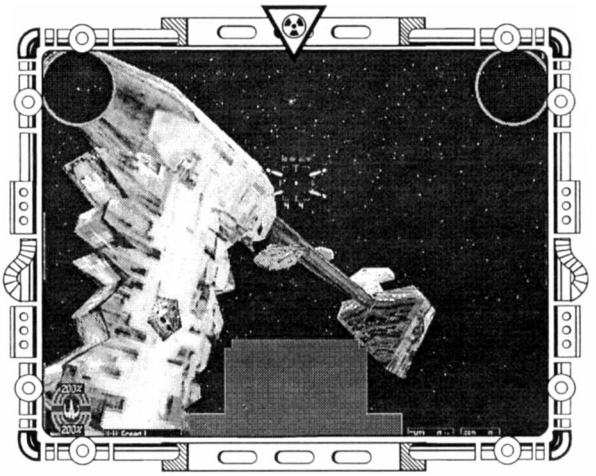
[6 num] — обзор с правого крыла.

[7 num] — вид назад и налево.

[8 num] — вид назад.

[9 num] — вид вперед и направо.

[Gray /] — режим внешней камеры. Все вышеперечисленные клавиши будут менять виды экрана и в этом режиме.



Найдите N отличий от скрина на стр. 688

[Gray *] — переместить внешнюю камеру.

[Ins] — поднять голову вверх. В этом режиме обзора переключение вида приведет к тому, что пилот посмотрит не просто в выбранном направлении, но как бы будет держать взгляд устремленным на 45 градусов вверх.

Сообщения и карты для ориентации

Общие соображения

В игре реализована очень сильная управленческая часть, кроме того, здесь много можно общаться между пилотами-напарниками и противниками. Общение мы рассмотрим немного позже, а вот часть, посвященную оценке ситуации, рассмотрим здесь.

Всем известно, что в войне выигрывает не тот, кто сильнее или умнее, а тот, кто более информирован и слаженно действует. Именно знание сил противника и верное исполнение запланированных действий приводит к победе. В игре вы можете получить полную информацию о всех находящихся в зоне боя единицах в любой момент. Надо только знать, где ее брать.

Признаемся, у нас не сразу получилось правильно распоряжаться полученной информацией, да и понять "что зачем и почему?" не сразу удалось. Зато полностью разобравшись во всех хитросплетениях разнообразных окон сообщений, чувствуешь уверенность в своих силах, даже против гораздо более мощного противника.

Мы не станем рассказывать всех хитростей, что нам удалось придумать — тогда они перестанут действовать, зато приведя список всех окон и кратко объяснив их суть, мы откроем вам дорогу для изобретения собственных методов ориентации в глубинах космоса.

Клавиши

[D] — окно оценки повреждений. Здесь вы получите статистику о характере повреждений всех приборов и систем.

[F] — окно дружественных кораблей. Здесь приведут описание дружественных вам кораблей, их текущее состояние и их цели.

[G] — окно задач миссии. Используйте его для "подкрепления" воспоминаний о задачах миссии.

[K] — окно со счетом. Точное количество очков, полученных за миссию и выполнение/провал задач.

[L] — окно сообщений. Тут можно посмотреть все сообщения, которые приходили в игре вам.

[M] — карта без AI. и возвращение в игру той же кнопкой. Здесь вам укажут только основные цели миссии. С помощью джойстика вы сможете перемещаться по карте, используя обе его клавиши для изменения масштаба. Используйте [Space] для переключения режима карты и несколько клавиш, указанных в списке справа, если вам непременно хочется познакомиться с редко используемыми тонкостями космических трехмерных карт:

[Gray /]/[Gray *] — выбрать/отменить текущую цель в качестве 'начала координат', вокруг которого можно с помощью джойстика перемещать карту.

[+]/[-] — включить/выключить режим слежения за текущей целью.

[C] — отцентровать карту относительно текущей цели.

[Z] — то же самое с увеличением текущей цели.

[Space] — смена между режимами "вид сверху"/"вид сбоку". Так вы сможете оценить более подробно ваше местоположение по отношению к противнику. В этом режиме работают все клавиши системы целеуказания.

Вы можете вращать карту при помощи джойстика и при нажатых первой (клавиш огня) и второй (прицеливание) клавиш соответственно приближать и удалять от себя изображение.

[Shift]+[M] — карта с AI. тактическая карта местности со всеми имеющимися целями и напарниками. В этом режиме ваш корабль будет управляться компьютерным интеллектом. Рекомендуем этот режим включать, пока вы думаете, что делать, и не хотите, чтобы вас подбили, хотя надо признать, что интеллект корабля оставляет желать лучшего.

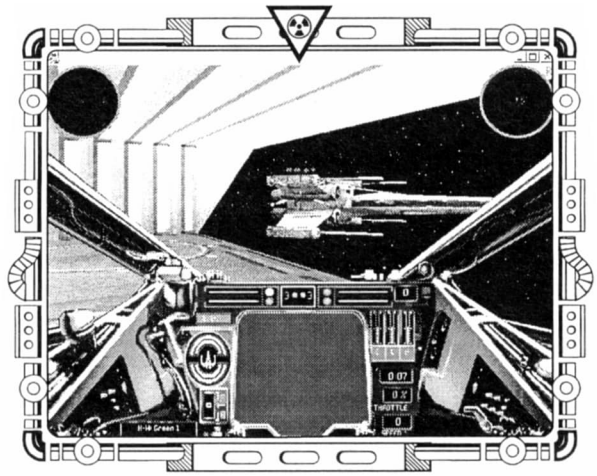
[Z] — дисплей целей. Детальная информация о выбранном противнике.

[Shift]+[F] — здесь вы сможете посмотреть характеристики вражеских кораблей и их задачи на текущий момент. При этом вам укажут название корабля (**Craft**), состояние щитов (**SHD**) и корпуса цели (**HULL**), его цель (**Target**) и полученые приказы (**Orders**).

Боевое управление

Несколько слов в начале

"На войне как на войне" — там всегда стреляют. Именно стрельбе и посвящен этот раздел. Казалось бы нет ничего проще — стрельба это выстрелы, которыми уничтожается противник. Но не все просто. Стрелять в игре можно не только лазерами, но и торпедами/ракетами, ионными пушками.



В недрах логова повстанцев.

Стрелять можно из любого оружия, но только по отдельности. Для смены типа оружия необходимо пользоваться клавишей "Перебор установок оружия" ([W]). Тогда, установив нужный вам тип, вы сможете стрелять из него, пока не кончится боезапас.

Тип наносимых и получаемых повреждений корабля отражается на счетчике экрана, где указано состояние щитов и корпуса. При повреждениях корпуса могут выйти из строя некоторые системы, что очень досадно, а иногда и просто смертельно (например, ежели это двигатель). При повреждении системы она автоматически выключается, и начинается ее авторемонт. Лучше, если по вам не будут больше попадать — хотя это и не разобьет ее полностью, но может резко замедлить процесс починки, если вы останетесь живы.

И еще одно. Если вы начали сразу с боевых миссий, то у вас через некоторое время прекратит стрелять лазер (у него изначально стоит очень маленькая накачка). Для его включения нажмите [F9], и вы сможете снова полноценно вести огонь.

Клавиши

[Alt]+[@ 2]/первая клавиша джойстика — огонь.

[B] — лучевое оружие вкл./выкл. По этому приказу вы сможете включить/выключить лучевое оружие из списка перебора вооружения. Это очень удобно при переборе ракет и противоракетного оружия в списке.

[C] — средства противодействия — Countermeasures. Попытка спастись от атаки ракетами. При этом ваш корабль выпускает противоракетные заряды.

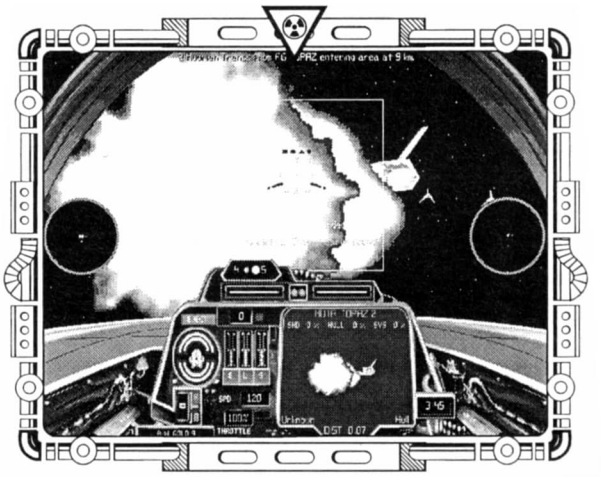
[W] — перебор установок оружия. На ваш корабль устанавливается несколько типов вооружения (лазеры, ракеты, противорадарное оружие). По этой кнопке вы сможете установить в режим готовности любое стоящее на вооружении оружие (но только одно).

[N] — применение Beam-оружия (ловушка, радиошум, притягиватель).

[X] — перебор установок для стрельбы. Нажав один раз, вы сможете стрелять сразу двойным огнем, еще раз (если у вас четыре пушки) — из всех четырех стволов одновременно. Соответственно, чем больше стволов используется одновременно, тем выше расход энергии.

Перебор целей

Обобщающие понятия



Удачный выстрел.

Для атаки цели, можно просто стрелять в нее, прикидывая на глаз, куда надо целиться, чтобы ваш выстрел достигал мишени. Но все-таки наверное удобнее пользоваться компьютерными системами прицеливания, которые укажут примерную зону, выстрелив в которую, вы гарантированно попадете в противника. Для начала вам нужно захватить цель — то есть указать, что это именно ее вы будете атаковать. И тут возникает масса вариантов, то ли вы будете охотиться за самым слабым противником, то ли за самым сильным, или еще за каким. В общем вариантов множество, и в игре реализовано огромное количество оных, хотя разумеется и не все. Самые интересные — это атака ближайшей цели: атака самого нового истребителя; атака истребителя, атакующего вас; запоминание цели, чтобы в дальнейшем атаковать ее. Все эти методы выбора цели реализованы в игре.

Клавиши

[A] — навестись на атакующую цель. Этот приказ наведет вас на цель, атакующую вас и находящуюся впереди вас.

[E] — перебор нацеленных на вас противников. Так можно быстро посмотреть, кто вас атакует в настоящий момент.

[I] — цель — ближайшая ракета, атакующая вас. Вот вы и долетались — выполняйте уход от ракеты и/или пытайтесь сбить ее.

[O] — навестись на ближайшую цель. По этой команде вам будет указана цель, которая находится ближе всего к вам. Этой кнопкой лучше пользоваться при подлете к группе целей с дальней дистанции.

[P] — навестись на ближайшего игрока. О, очень полезная кнопка. Вам предложат как цель ближайшего к вам человеческого оппонента.

[R] — навестись на ближайший истребитель. Если вы проходите миссию, где есть крупные корабли и истребители противника, а ваша цель только истребители — пользуйтесь этой кнопкой для выбора цели.

[T] — следующая цель. В памяти бортового компьютера все окружающие объекты хранятся в виде списка целей. По этой команде следующий объект в списке становится текущей целью. При первом использовании, так же как и по [O], будет указан ближайший к вам корабль. Но в отличие от [O] здесь могут оказаться и дружественные вам корабли, сбивать которые вообще-то не нуж-

но. Иногда, правда, пилоты некоторых кораблей, которые в начале миссии были на вашей стороне, переходят на сторону противника. В таком случае таких предателей необходимо уничтожить.

[Y] — предыдущая цель. Движение обратно по списку целей.

[U] — навестись на самый новый корабль. Выбор цели — самый неповрежденный корабль. Если таких несколько (например, пяток совсем неповрежденных кораблей противника), то вам укажут тот, который появился в зоне боя последним.

[Alt]+[1] — выбрать цель, находящуюся под прицелом. Очень удобная кнопка — не надо сразу рыскать в поисках цели, а видишь ее сразу. Она по умолчанию установлена на вторую кнопку джойстика.

[F1] — навестись на следующий свой корабль.

[F2] — навестись на предыдущий свой корабль.

[F3] — навестись на следующего врага.

[F4] — навестись на предыдущего врага.

[Shift]+[F5] — запомнить цель в память 1.

[Shift]+[F6] — запомнить цель в память 2.

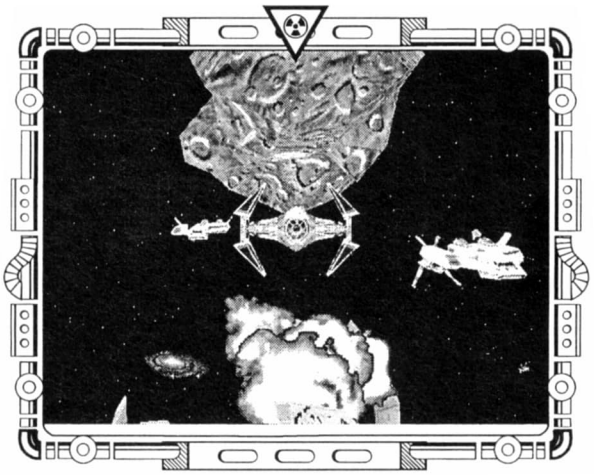
[Shift]+[F7] — запомнить цель в память 3.

[F5] — цель из памяти 1.

[F6] — цель из памяти 2.

[F7] — цель из памяти 3.

[Shift]+[P] — навестись на следующего игрока.



Кто сказал, что в космосе абсолютный ноль? Нет, в космосе очень жарко.

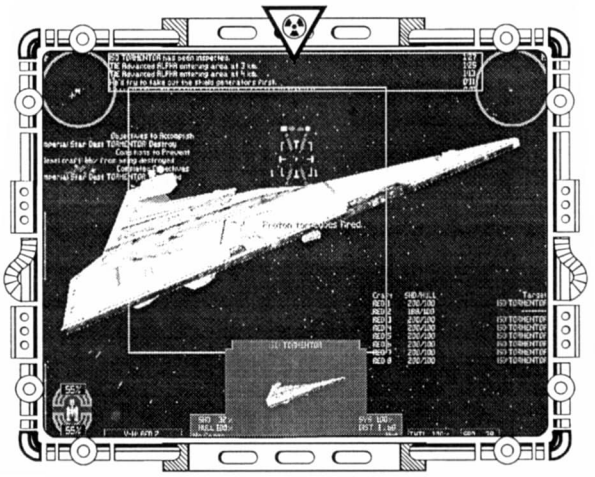
Перераспределение энергии

О распределении энергии в корабле

Основой всей поступающей энергии на корабле является атомный генератор. Он является очень долго работающим механизмом, который вырабатывает некоторое ограниченное количество энергии в единицу времени. Именно эта ограниченность и является краеугольным камнем единого источника питания.

Вам необходимо указать, сколько энергии вы отправите на двигатели (это влияет на максимальную скорость), сколько на поддержание щитов (что обеспечивает их скорости восстановления после попадания противника), а что — на скорость перезарядки вашего оружия (ионного и лазерного).

Вам очень быстро следует научиться соразмерять свою скорость потери щитов в бою и мощность накачки оружия, не забывая при этом о скорости. Очень часто будет необходимо перераспределять эти соотношения, чтобы не потерять корабль.



Олицетворение мощи Империи.

Щиты сами по себе делятся на передние и задние. Передние защищают от попадания спереди, а задние от "кормовых" ударов. Ваши борта прикрываются краями этих двух щитов. Отсюда возникает возможность быстро исправлять повреждения щитов, перераспределяя энергию между ними (например, вас постоянно донимают сзади — передайте туда больше энергии, и щит станет более целым).

Кроме того, вы можете распределять перераспределение энергии не только идущей от генератора, но и запасенное в батареях. То есть можно в экстренных случаях сбросить всю энергию, накопленую на лазерах, на щиты. Поток энергии от генератора всегда есть, и он идет именно в батареи.

Если вы создали модель распределения энергии, которая вам понравилась и устраивает вас полностью, запишите ее, чтобы при следующих полетах вы сразу могли установить ее на вашем корабле.

Клавиши

[S] — перебор вариантов установки щитов. Изначальное равномерное распределение щитов конечно защищает корабль от лучевого и ракетного оружия очень неплохо, но иногда разумнее изменить эту установку на другую. Например, все цели находятся спереди — разумнее перевести всю энергию на передние отражатели (силовые источники). Есть три варианта распределения энергии — равномерное, вся энергия на передних отражателях, вся энергия на задних отражателях.

[Shift]+[9] — сохранить модель распределения энергии номер 1.

[Shift]+[0] — сохранить модель распределения энергии номер 2.

[9] — модель распределения энергии номер 1.

[0] — модель распределения энергии номер 2.

[Shift]+[F9] — запасенную энергию щитов на лазеры.

[Shift]+[F10] — запасеную энергию лазеров на щиты. Режим защиты, когда по вам будут стрелять много, а вы редко (зато должно быть точно).

[Shift]+[-] — всю запасенную энергию щитов — на лазеры.

[ ] — всю запасенную энергию лазеров перевести на щиты.

[F8] — скорость перезарядки лучей. Корректировка скорости подачи энергии на лучевое оружие.

[F9] — скорость перезарядки лазеров.По этой кнопке вы откорректируете скорость подачи энергии на лазеры. При большем питании лазеры стреляют быстрее.

[F10] — скорость перезарядки щитов. Чем больше энергии идет на щиты, тем меньше их повреждают и быстрее они восстанавливаются.

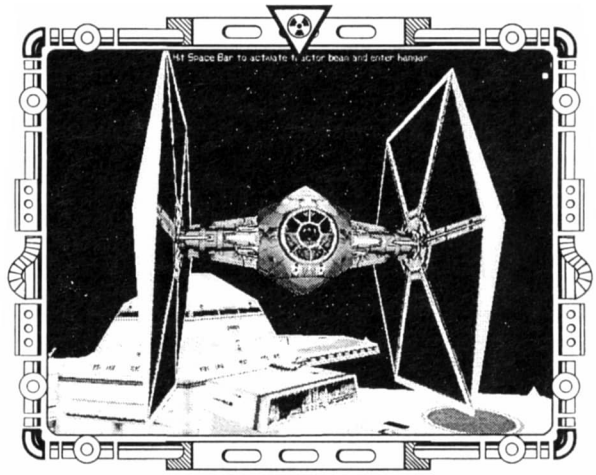
[ ] — запасенную энергию щитов на лазеры. Вы рискуете скоростью восстановления щитов ради большей плотности стрельбы.

Приказы напарникам и кораблям, находящимся на проверке

Разговоры

Переговоры в бою составляют почти большую часть команд, которые используются на самом деле при игре по сети. Это понятно — ведь в коллективной игре важно растолковать другим, что ты от них хочешь, и привести наиболее разумные аргументы.

Помимо этого, можно отдавать приказы своим компьютерным напарникам и нейтральным пилотам. Это позволяет не только имитировать разумность компьютера (нападает там где надо и уходит от поражения с настоящими асами — людьми) с точки зрения противника, но и позволит вам пополнить боезапас ракет/торпед в бою, что очень удобно (для этого вам необходимо вызвать корабль дозаправки).



TIE-fighter - основная боевая машина имперских аэро-космических сил.

С нейтралами разговор может привести к более полному взаимодействию против общего противника (Повстанцы) или поможет вам проконтролировать действия (Имперцы).

Для ведения переговоров с конкретным кораблем необходимо предварительно выбрать его в качестве текущей цели.

Клавиши

[Shift]+[A] — назначить цель напарнику. Компьютерный напарник после этой команды займется именно этой целью и либо уничтожит ее, либо погибнет.

[Shift]+[B] — вызвать корабль дозаправки. Таким образом вы можете пополнить свой боекомплект, после краткой доукомплектации. Главное, в момент подзарядки не стрелять — все ваши выстрелы попадут в корабль-заправщик.

Shift+C — приказ напарникам прикрывать вас. Лучше отдавать такой приказ компьютерным (и живым) игрокам, когда вы лезете на главную цель и не собираетесь отвлекаться по мелочам. Разница между компьютером и человеком сразу видна — компьютер всегда будет помогать вам, а человек может и просто отпустить вас в свободное падение.

Shift+E — приказ атакующему кораблю отвернуть. Забавно, но иногда, когда вас атакует нейтрал, это проходит.

Shift+G — приказ ждущему кораблю двигаться. Такой приказ следует отдавать, когда производится досмотр кораблей около своей базы.

Shift+H — приказ лететь домой. Вы таким образом можете приказать нейтралу уйти с дороги.

Shift+I — приказ своим игнорировать цель. Данный приказ разумнее отдавать, когда цель у вас на мушке и ей некуда деться. Поверьте, нет ничего хуже влезающего под ваши очереди своего истребителя.

Shift+R — приказ своим доложить обстановку. По этой команде вас завалят рапортами о своих действиях. Причем понять, что от кого, можно, только поставив игру на паузу и некоторое время.

Shift+S — вызвать подкрепление. Всегда пользуйтесь этой кнопкой, когда бой принимает неблагоприятный оборот для вас. Так можно и переломить ход почти проигранной баталии (особенно на стороне Имперцев).

Shift+W — приказ кораблю ждать/стоять. Приказ такой отдается чаще всего нейтралу для его инспекции.

Установки игры

Пара слов

Конечно во время игры очень много можно понять сразу — недостаточно яркости, медленно обсчитываются детали интерфейса. Это можно исправить конечно, выйдя и снова войдя, настроив все нужным образом, но ежели вы играете не один, то придется выходить и вашим товарищам, что конечно не создаст удобства. Потому очень часто многие параметры можно настроить прямо по ходу игры.

Клавиши

Alt+B — перебор установок яркости.

Alt+C — очистить CMD.

Alt+D — перебор установок деталей.

Alt+I — режим уменьшенной детальности для обьектов.

Alt+P — пауза.

[Alt]+[V] — версия игры.

[Tab] — вкл./выкл. переговоры с другими игроками.

[Esc] — выкл. переговоры с другими игроками.

[>] — выключить кабину.

Вид игрового экрана

Во время полетов вы, разумеется, увидите много интересного. Это и красочные виды огромных кораблей, извергающих шквал огня. Это и юркие истребители противника, разваливающиеся под меткими выстрелами ваших напарников (и вас самих, разумеется). Это и астероидные поля и Платформы, висящие в глубоком космосе, и многое другое.

Но на каких бы истребителях вы ни летали, какая бы цель ни стояла перед вами, некоторые детали экрана будут почти неизменны.

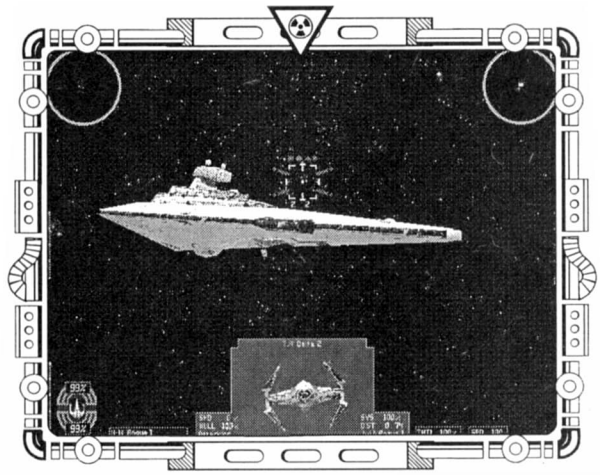
Первое, что обязательно бросается в глаза, это прицел. Он расположен в центре экрана и представляет собой перечеркнутый квадрат. Если выстрелить, то вылетевшие лучи лазеров сойдутся в центре прицела.

Прицел выполняет и информационную роль. Когда у вас включены лазерные пушки, и вы охотитесь на цель в рамочке (эта цель будет показана внизу), то загорание прицела зеленым цветом означает, что выстрел попадет точно в корабль. То есть будет произведено "упреждение" цели. Часто на небольшом расстоянии и больших скоростях прицеливаться придется далеко впереди по движению цели. При атаке цели ракетами прицел обычно принимает сначала желтый оттенок (учет упреждения), а если точно прицеливаться еще некоторое время — красный. Красный цвет означает, что цель захвачена боеголовкой ракеты, и попадание будет почти наверняка (если ракету не собьют).

Ниже прицела расположены индикаторы огня. Они несут информацию о накопленой энергии на стрельбу. То есть, огонь можно вести, пока не кончится этот запас.

Экранчик внизу, где отображаются выделенные корабли, называется экран прицеливания и информации. На нем отображаются выделенные цели (кнопки [T], [Y] как раз и служат для изменения выделенных целей) и информация о целях (щит/SHD, корпус/HULL и повреждения/SYS оных, а также расстояние до цели DIST).

По бокам вверху расположены два круглых окошка. То, что справа — радар целей, расположенных сзади от вашего корабля. Радар



Возвращение на родной крейсер.

слева — те, что спереди. Причем вы имеете на радарах значительно больший обзор, чем просто на экране. Те цели, которые видны на экране, помещаются в самом центре радара. Цели, расположенные на краях радаров, будут видны, если переключить обзор с вида из кабины на другой. Или если вам необходимо уничтожить цель на краю одного из радаров, разверните корабль при помощи джойстика.

Будьте внимательны не только к выделенной цели, которая будет метаться примерно в центре левого радара, но и к целям, плотно "засевшим" в центре правого радара. Это те, кто охотится на вас. Лучше всего нажать кнопку [A] несколько раз, пока эта цель не окажется в прицеле. Тогда вы сможете узнать, кто более опытный пилот, вы или ваш оппонент.

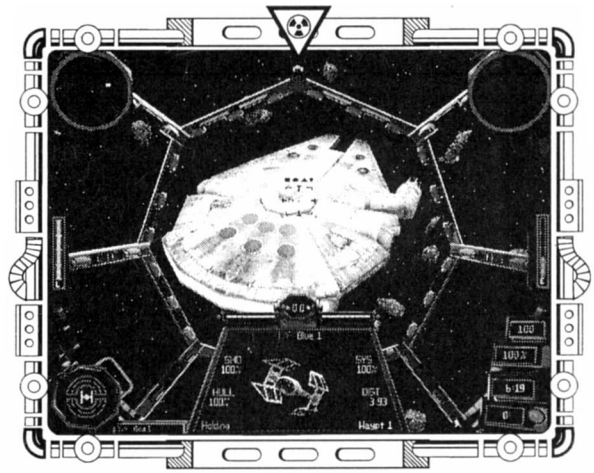
Иногда цели на вашем хвосте могут оказаться вашими истребителями, которые не охотятся за вами, а прикрывают вас, выполняя соответствующий приказ. Их лучше не сбивать (как говорится в поговорке, "Не плюй в колодец ...").

Несколько слов о жизни и ее потере. Когда вы находитесь на корабле, то ваша жизнь полностью зависит только от состояния вашего корабля. Еще ни одному человеку не удавалось прожить достаточно долго в состоянии высокого вакуума, при резких колебаниях температуры в освещенной и неосвещенной зонах (примерно около 300 градусов разницы), да еще и при наличии радиации, стерилизующей все живое.

Так вот, при этих условиях, повторяем, всякая разумная жизнедеятельность человека зависит только от корабля. На ваших кораблях установлена двойная система защиты жизни — силовое поле и цельный корпус. Обе эти составляющие прекрасно справляются со смертельным для вас "космосом" и по отдельности. Но раз вы на боевом корабле и принимаете участие в битве, происходят некоторые поломки, способные погубить пилота. Посему следует внимательно следить за состоянием вашего корпуса (его ремонт в космосе невозможен) и щитов — силового поля вашей машины. Состояние щитов восстанавливается с течением времени и зависит от установленной вами энергии, выделяемой на щиты (см. раздел "Клавиши").

При серьезных стычках происходит пробивание (полное снятие) щитов, и возникают повреждения корпуса. При этом могут пострадать некоторые приборы (система наведения на цель, радар, система вооружения или что-нибудь другое). Восстановление этих систем идет очень долго, и в этот момент лучше не ввязываться в бой — убьют. Лучше всего выйти из боя и подождать где-нибудь в сторонке.

Если же вы погибаете, то тут есть шансы продолжить бой. Вы как бы возрождаетесь в новом герое. Хотя можно считать и так, что вы катапультировались из погибающего корабля и вас подобрал другой ваш корабль, после чего вас пустили за руль. Это на ваш вкус.



Ему не уйти от возмездия.

При этом компьютер запоминает, что вас убили, но продолжает вести статистику пилота.

Данная ситуация возможна только при наличии играющих на вашей стороне компьютерных пилотов. Если вы играете по сети, и больше нет компьютерных игроков — вы просто погибнете и покинете этот раунд игры.

— Я потерял один двигатель.

— Мы снижаемся к вам.

— Нет...Нет. Оставайтесь на месте и приготовьтесь к атаке на цель.

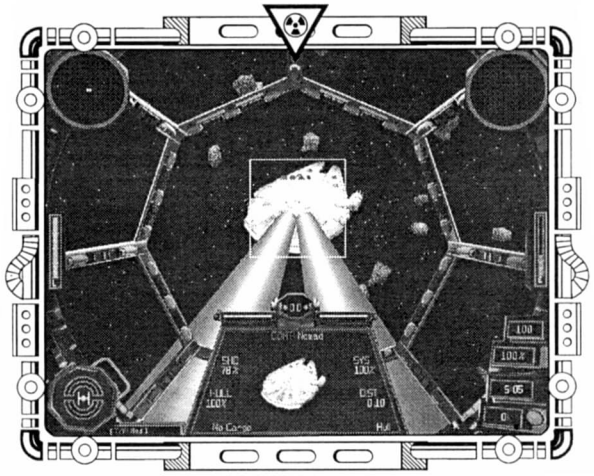
— У вас все в порядке?

— Кажется... Подождите минутку.

По меньшей мере, через минуту летящий по спирали X-образный корабль врезался в поверхность...

Индикацией распределения энергии между лазерами, щитом и двигателем служат три разноцветных столбика с надписями **E** (двигатель, синий), **L** (лазер, оранжевый) и **S** (щит, зеленый). В случае имперских машин зеленый и оранжевый значат прямо противоположное.

Изображение кораблика сбоку от экрана прицеливания и информации с нарисованными кругами вокруг нее — состояние вашего корабля и обоих его щитов, цифровые обозначения нанесены рядом. По экранчику вы сможете оценить, откуда по вам стреляют, а цифры показывают значение вашей защиты. Иногда цифры могут стать больше 100 процентов, но тогда вы резко потеряете скорость и скорострельность.



Возмездие не заставило себя долго ждать.

Окошко с подписью **Speed** или **SPD** (скорость) — ваша скорость полета в условных единицах. Число в процентах (**Throttle/THTL**) — процент тяги от максимальной. Время — показывает, сколько вы играете реально. А **Eject** показывает, сколько раз вы катапультировались.

Корабли

Таблица 1. Сводная таблица всех кораблей

Название корабля	Скорость	Ускорение	Маневренность	Количество ракет	Щит	Корпус
X-Wing	100	16	75	8	50	20
Y-Wing	80	11	59	12	75	40
A-Wing	120	21	96	12	50	14
Z-95	100	16	86	6	20	14
Calamari Cruiser	-	-	-	-	3840	2128
TIE Fighter	100	20	96	0	0	9
TIE Bomber	80	13	86	8	0	28
TIE Interceptor	111	21	104	0	0	16
TIE Advanced	133	16	104	8	40	14
Gunboat	90	20	78	16	100	28
ISD	-	-	-	-	4800	2272
VSD	-	-	-	-	3200	1520
Interdictor	-	-	-	-	2880	1056
T-Wing	111	21	78	8	20	14
Starchaser R-41	100	16	75	0	30	14
Shuttle	-	-	-	-	100	23
Escort Shuttle	-	-	-	-	120	33
Stormtrooper Transport	-	-	-	-	80	38
Assault Transport	-	-	-	-	200	95
Escort Transport	-	-	-	-	250	119
SPC	-	-	-	-	150	57
Corellian Corvette	-	-	-	-	400	188
Nebulon Frigate	-	-	-	-	2560	1520
Strike Cruiser	-	-	-	-	2560	1520
Dreadnaught	-	-	-	-	2560	1216
Escort Carrier	-	-	-	-	2880	1360
Utility Tug	-	-	-	-	0	4
Heavy Lifter	-	-	-	-	0	9
Combat Utility Vehicle	-	-	-	-	0	7
Muurian Transport	-	-	-	-	320	112
Bulk Freighter	-	-	-	-	480	112
Cargo Ferry	-	-	-	-	240	132
Modular Conveyor	-	-	-	-	280	112
CN/A	-	-	-	-	200	36
CN/B	-	-	-	-	240	36
CN/C	-	-	-	-	40	16
CN/D	-	-	-	-	40	28
CN/E	-	-	-	-	120	36
CN/F	-	-	-	-	120	36
CN/G	-	-	-	-	120	36
CN/H	-	-	-	-	120	36
CN/I	-	-	-	-	120	36
PLT/1	-	-	-	-	3200	1520

Название корабля	Скорость	Ускорение	Маневренность	Количество ракет	Щит	Корпус
PLT/2	-	-	-	-	3200	1520
PLT/3	-	-	-	-	3200	1520
PLT/4	-	-	-	-	3200	1520
PLT/5	-	-	-	-	3200	1520
PLT/6	-	-	-	-	3200	1520
FAC/1	-	-	-	-	3200	1520
Asteroid Hangar	-	-	-	-	3200	1520
LAS BAT	-	-	-	-	3200	1520
W LNCHR	-	-	-	-	3200	1520
Communication Satellite	-	-	-	-	0	0
Mine Type A	-	-	-	-	0	0
Mine Type B	-	-	-	-	0	0
Mine Type C	-	-	-	-	0	0
Probe	-	-	-	-	0	0
Navigation Buoy	-	-	-	-	0	0

Повстанцы

Космические корабли повстанцев характеризуются не очень высокими скоростями, слабой маневренностью и хорошими силовыми полями. Последнее преимущество с лихвой компенсирует недостатки подвижности. Все корабли Альянса повстанцев имеют на вооружении достаточно большое количество ракет, что заставляет считаться с ними, как с опасными противниками.

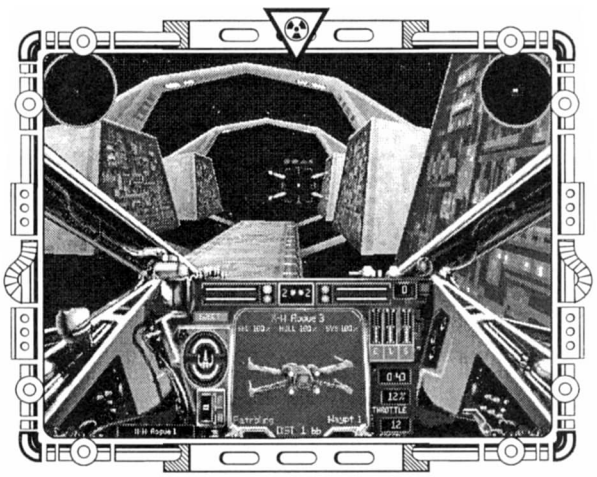
Из стрелкового оружия на кораблях повстанцев применяется красный лазер и иногда ионное оружие, позволяющее обезвреживать корабли противника, не уничтожая их.

X-Wing

Стандартный истребитель флота повстанцев. Это одноместный корабль, где для обеспечения координации систем и снятия напряжения с пилота также посажен робот типа **R-2**. По своим характеристикам этот корабль стоит на среднем уровне.

Главный его плюс — приличные поля и четыре лазера. По скорости он хоть и быстр, но не настолько, чтобы уходить от ракет. На борту находится контейнер для 8 ракет.

Этот корабль эффективен против нескольких простых имперских истребителей или бомбардировщиков. К сожалению, против более маневренных **TIE Interceptor** и, тем более, **TIE Advanced**, на этом корабле выстоять очень сложно.



Через несколько секунд начнется бой.

Y-Wing

Данный корабль является тяжелым бомбардировщиком, имеющим на вооружении огромное количество ракет. Также на вооружении стоят две лазерные и две ионные пушки.

Данный корабль хоть и имеет очень приличные поля, но шансов выжить в бою с любым истребителем противника без прикрытия у него нет. Связано это в первую очередь с низкой скоростью и ужасной маневренностью.

Как вариант ускориться, можно отключить поля, но тогда все шансы выжить при первом попадании равны 50 процентам, а при втором — 0.

В бою же лазеры почему-то потребляют очень много энергии, что очень замедляет скорость корабля.

A-Wing

Самый сильный корабль повстанцев. Он имеет крепкие поля, приличную скорость и большой выбор оружия в бою. Так, его запас ракет равен **Y-Wing**. На нем очень неплохо сражаться против небольшого количества **TIE Fighter** или одного **TIE Interceptor**. К сожалению, бой один на один с **TIE Advanced** скорее всего приведет к гибели **A-Wing**. Группой из **A-Wing** желательно атаковать конвои, охраняемые небольшой группой истребителей противника.

Z-95

Данный корабль принадлежит к серии **Wing** условно. Скорее всего, это разведчик, имеющий две лазерные пушки и слабые поля. Его основное назначение — поиск и уничтожение вражеских мин, а также инспекция контейнеров.

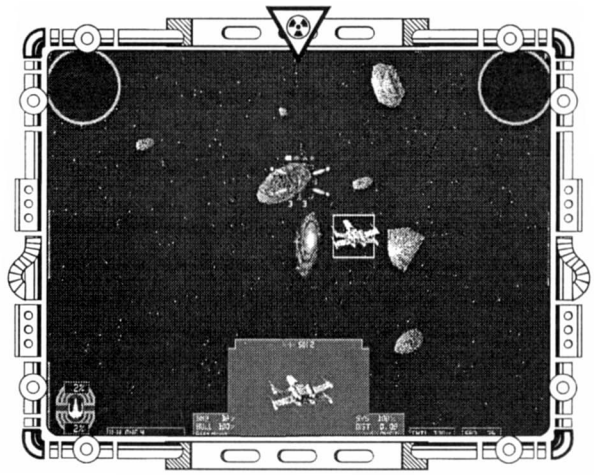
Любой вражеский истребитель запросто превращает эту летающую бутылку в блюдце, медленно перемещающееся в космическом пространстве.

Крейсер Каламари (Calamari Cruiser — CRS)

Этот огромный корабль, который может нести до трех эскадр истребителей — основа флота Повстанцев. Имеет неплохие ходовые и скоростные характеристики, что позволяет ему противостоять Звездным Разрушителям Империи.

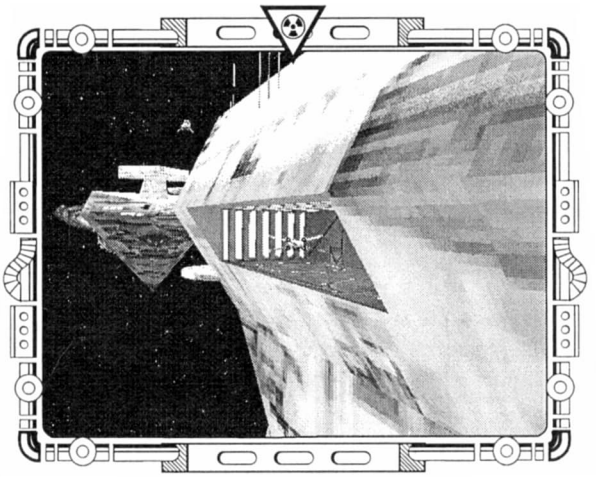
Империя

Корабли Империи отличаются от вытянутых истребителей Альянса повстанцев своими кубическими формами. Кроме того, почти все они не имеют защитных полей, что заставляет все время следить, не сел ли кто-нибудь тебе на хвост.



Полет сквозь поле астероидов - игра в "русскую рулетку".

Зато подвижность и скорость у Имперцев выше, что позволяет использовать тактику — ударил и отскочил.



Прощай, родная база.

TIE Fighter

Стандартный истребитель космофлота Империи. Хотя этот корабль на момент ведения боев уже морально устарел и гибнет чрезвычайно быстро. Зато этих кораблей всегда много, и можно атаковать все, что движется, с уверенностью, что вас точно прикроют. На вооружении стоят два лазера (зеленого цвета, как у всей Империи) и небольшой отсек для ракет.

TIE Bomber

Аналог **Y-Wing**, только не имеющий силовых полей. За счет отсутствия полей, которые можно отключить, этот корабль проигрывает в скорости своему повстанческому собрату.

TIE Interceptor

Этот корабль обладает прекрасной маневренностью, чем можно пользоваться, лавируя между потоками выстрелов. Только из-за отсутствия полей этот корабль может проигрывать **A-Wing**.

TIE Advanced

Самый мощный корабль среди истребителей. Равных ему нет! К сожалению, количество этих боевых единиц сильно ограничено, а надежды, возлагаемые на них начальством — завышены. Так что готовьтесь встречаться почти в одиночку с целым флотом. Но при умелой тактике это вполне возможно.

Штурмовая Шлюпка (Gunboat)

Не очень быстрый, зато достаточно хорошо вооруженный корабль Империи. Свой недостаток скорости может также возмещать установленным на его борту гипердвигателем. На вооружении имеет две ионные и две лазерные пушки.

Звездный Разрушитель класса "Империя" (Imperial Class Star Destroyer — ISD)

Звездный Разрушитель класса "Империя" — один из самых тяжелых кораблей в Галактике. Этот огромный корабль может нести до шести эскадр **TIE Fighter**.

Звездный Разрушитель класса "Победа" (Victory Class Star Destroyer — VSD)

Когда разразились "Войны Клонов", был спроектирован Звездный Разрушитель класса "Победа". Таким образом, эти корабли еще принимали бои под знаменами Республики. Уступающие

более современным Разрушителям класса "Империя", эти звездолеты все же еще не совсем устарели и могут нести до двух эскадр истребителей.

Нейтрализатор (Interdictor — INT)

Данный корабль предназначен для выкидывания кораблей из гиперпространства. Осуществляется это при помощи огромной силы гравитационных лучей. Опасность этих кораблей нельзя преуменьшать — при их присутствии из глубин космоса имперским войскам могут постоянно приходить подкрепления, так как для этого им не нужно точно высчитывать координаты прыжка, а нужно только определить направление.

Общие

Здесь находятся корабли, применяемые как Альянсом повстанцев, Империей, так и третьими силами — пиратами и контрабандистами.

T-Wing

Маленький юркий перехватчик. Очень популярен среди контрабандистов и пиратов. Вооружен спаренными лазерами.

Starchaser R-41

Небольшой и юркий истребитель, почти полностью аналогичный **Z-95**. Только пользуются им люди, немного более опытные в полетах (в основном контрабандисты), и потому средний срок службы этого корабля несколько дольше.

Шаттл (Shuttle — SHU)

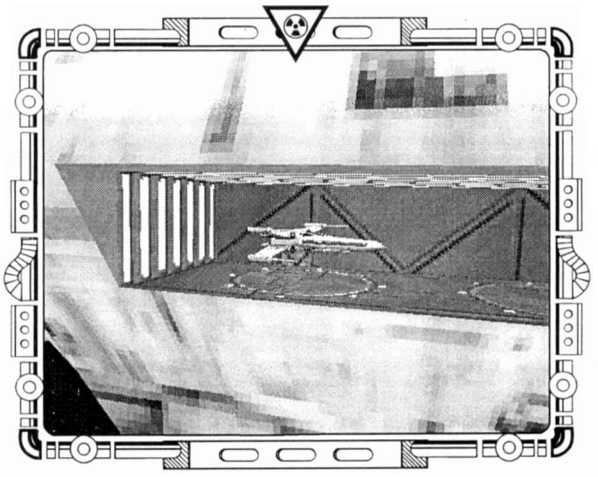
Небольшой шаттл на четырех членов экипажа и 20 пассажиров. Очень часто применяется для нужд чиновников среднего класса. Чаще всего используется для нужд Империи.

Конвойный Шаттл (Escort Shuttle — E/S)

Более мощная версия **Shu**, предназначенная для военных конвоев. Несет команду из 6 человек, двух стрелков и 24 пассажира.

Транспорт (Stormtrooper Transport — TRN)

Специальный войсковой транспорт, предназначенный для десанта. Чаще всего применяется Империей для перевозки своих штурмовиков. Может нести 20 человек, не считая трех членов экипажа.



Навстречу неисчислимым ордам имперских машин.

Штурмовой Транспорт (Assault Transport — ATR)

Более мощный корабль транспорта, чем TRN. Несет 40 пассажиров. Кроме того, имеет на борту трех стрелков и двух пилотов.

Конвойный Транспорт (Escort Transport — ETR)

Изначально этот транспорт был сконструирован для транспортных нужд межзвездных компаний, занимающихся строительством в космосе. Теперь его применяют и для перевозки необходимого материала и пассажиров в военных целях. Может нести 40 пассажиров, трех стрелков и управляется всего четырьмя пилотами.

Патрульный Катер (System Patrol Craft — SPC)

Таможенный корабль. Предназначен для перехвата контрабандных грузов. Чаще всего используется таможней. Несет на борту кроме четырех пилотов еще 8 стрелков и 10 боевых единиц космопехоты.

Кореллианский Корвет (Corellian Corvette — CRV)

Это широко известный Кореллианский корвет, обладающий прекрасными ходовыми и скоростными качествами. Его частенько называют "Беглецом".

Нейбулонский Фрегат (Nebulon Frigate — FRG)

Нейбулонский фрегат разработан для конвоев, чтобы охранять от атак неприятеля. На его борту помещается два взвода истребителей прикрытия. Используется всеми сторонами конфликта, да еще применяется для прикрытия планет на стороне третьих сил.

Крейсер (Strike Cruiser — STRKC)

Этот небольшой, но очень сильный крейсер может нести одну эскадру истребителей. Такие корабли обычно входят в состав крупных ударных соединений и несут на себе основную тяжесть боев. Применяются как на стороне Империи, так и у Повстанцев.

Дредноут (Dreadnaught — DREAD)

Тяжелые и неповоротливые Дредноуты устарели еще во время "Войн Клонов". Но нехватка тяжелых крейсеров с обеих сторон приводит к необходимости использовать и эти звездолеты, на которых можно разместить одну эскадрилью истребителей.

Эскорт (Escort Carrier — ESC)

Средний корабль, предназначенный для перевозки одной эскадрильи истребителей. Этот корабль слабо вооружен, так что его приходится охранять всеми силами.

Буксир (Utility Tug — TUG)

Эта рабочая лошадка очень резво бегает, когда нужно оказать какую-нибудь помощь. Основная их часть располагается на космопортах. Перед нападением полностью беззащитен.

Тяжелый Буксир (Heavy Lifter — HLF)

Более тяжелый буксир, предназначенный для разворота огромных кораблей вблизи планет и звезд.

Шлюпка Военной Техники (Combat Utility Vehicle — CUV)

Небольшое судно, предназначенное для перевозки военных грузов (боеприпасы). Поэтому, если вы видите вражеский военный перевозчик — сразу атакуйте его, чтобы противнику не досталось подкрепление.

Кореллианский Транспорт (Corellian Transport — CORT)

Этот легкий Кореллианский транспорт очень популярен среди контрабандистов и пиратов. Его легко модифицировать, чем пользуются очень широко. Неся на борту до восьми пассажиров, этот драндулет управляется всего двумя пилотами.

Мурианский Транспорт (Muurian Transport — MUTR)

Аналог **CORT**, только несущий больше вооружения, из-за чего в экипаж входит, кроме трех пилотов, еще четыре стрелка. Пассажиров по-прежнему 8. Минусом большего вооружения является меньшая скорость и маневренность.

Грузовик (Bulk Freighter — FRT)

На таком грузовике команда из четырех человек запросто пройдет из одного конца Галактики в другой. Потому его часто увидишь в просторах космоса под различными флагами.

Тяжелый Грузовик (Cargo Ferry — CARG)

Еще один грузовик, но несущий немного вооружения. Его емкость также немного больше, чем у простого грузовика (**FRT**). Команда состоит из 4 человек.

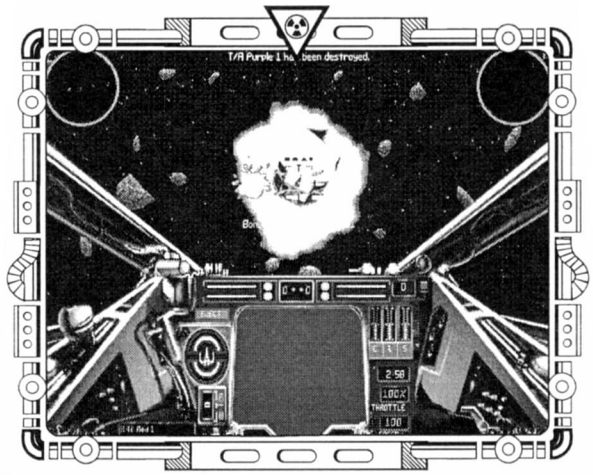
Модульный Грузовик (Modular Conveyor — CNVYR)

Грузовик, специально разработанный под контейнеры класса E.

Контейнеры

Для перевозки ценных грузов на грузовиках используются различные контейнеры (**Cargo Container**). Все они сильно различаются по своему внешнему виду и назначению.

Контейнеры класса A (CN/A) — универсальны и предназначены в основном для предметов первой и второй необходимости. Но в них может быть и военная техника. Их всегда легко определить по их трапециевидной форме.



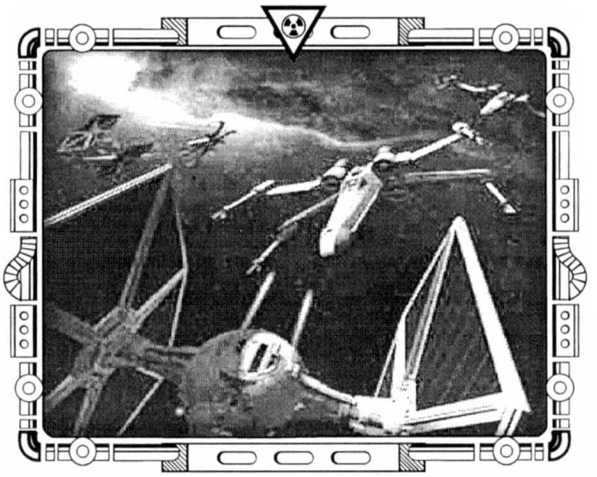
Зажгите новую звезду.

Контейнеры класса B (CN/B) предназначены для транспортировки готовых кораблей небольших размеров. Данные контейнеры имеют небольшие крылышки по бокам.

Контейнеры класса C (CN/C) используются для перевозки газов. Будьте аккуратны с ними — взрыв от их уничтожения может быть очень мощным.

В контейнерах класса D (CN/D) перевозят сухие грузы. Сами контейнеры очень похожи на звездочки.

Контейнер класса E (CN/E) — также универсальное перевозимое средство. Его нестандартные размеры специально предназначены для большей вместимости.



Встречный бой.

Контейнеры класса F (CN/F) применяются для транспортировки готовых дорогих товаров. Частенько в них можно найти еще вдобавок и контрабанду.

Контейнеры класса G (CN/G) используются для доставки крупных сухих грузов.

Контейнер класса H (CN/H) аналогичен контейнеру класса C (CN/C), только он предназначен, в основном, для перевозки жидкостей.

Контейнер класса I (CN/I) предназначен для перевозки готовых частей кораблей, строительных механизмов и так далее.

Орбитальные Станции (Platform — PLT/1-6)

Данные станции применяются как базы в далеком космосе. Основная их задача — обеспечить полноценное существование для целого флота.

Фабрика (Deep Space Manufacturing Facility — FAC/1)

Данное сооружение применяется для производства в глубоком космосе высокотехнологичных товаров. Иногда от сохранности такой структуры зависит, кто будет распоряжаться в данной зоне.

Остатки астероидных мин

Добывая металлы из астероидов, человечество столкнулось с проблемой использованных астероидов. Были придуманы три применения пустым "камешкам".

Астероидный Ангар (**Asteroid Hangar — R&D FC**), *Астероидная Батарея* (**Asteroid Laser Battery — LAS BAT**) и *Астероидная Пусковая Установка* (**Asteroid Warhead Launcher — WLNCHR**).

Все они почти не отличаются от простых астероидов, и вычислить их, пока они не открыли огонь, можно только случайно.

Спутник Связи (Communication Satellite)

Данный объект предназначен для дальней связи между различными частями. Уничтожение вражеского спутника может привести к полному уничтожению боевых частей противника, лишенных связи с командованием.

Мины (Mine)

Все мины предназначены для пассивной защиты от нападений неприятеля.

Мина класса А снабжена лазерной пушкой, не имеющей ограничения по углу обзора.

Мина класса В вооружена такой же ионной пушкой.

Мина класса С — модернизация класса А, но имеющая также самонаводящуюся ракету, которую выпускает при ее уничтожении.

Зонд (Probe)

Стандартный разведывательный объект. Применяется как в военных, так и в мирных целях.

Навигационный Буй (Navigation Buoy)

Применяется для обозначения точек перехода в гиперпространство.

Странный курс корабля был проложен специально. Это не было результатом повреждения, а наоборот, отчаянной попыткой избежать его. Мощные лазерные лучи скользили вдоль его корпуса, ища цели для поражения. Один такой луч сумел достать проплывающий кораблЬ, поразив его стабилизаторы. Яркие и сверкающие осколки металла и пластика разлетелись в космосе. Корабль содрогнулся.

На месте действия вдруг появился источник этих лучей — огромный Имперский Крейсер. Его корпус сверкал, ощетинившись десятками тяжелых орудийных установок. Некоторые из них еще извергали смерть, целясь в небольшой кораблик. В абсолютно ледяной пустоте крейсер причалил к своей раненой добыче.

Вооружение

Лазеры

У воюющих сторон и нейтралов главным оружием, применяемым друг против друга, являются лазеры. Тяжелые корабли типа Крейсеров, Фрегатов и Разрушителей Звезд, применяют тяжелые и средние лазерные батареи, которые прикрывают их от истребителей противника и наносят повреждения на дальней дистанции.

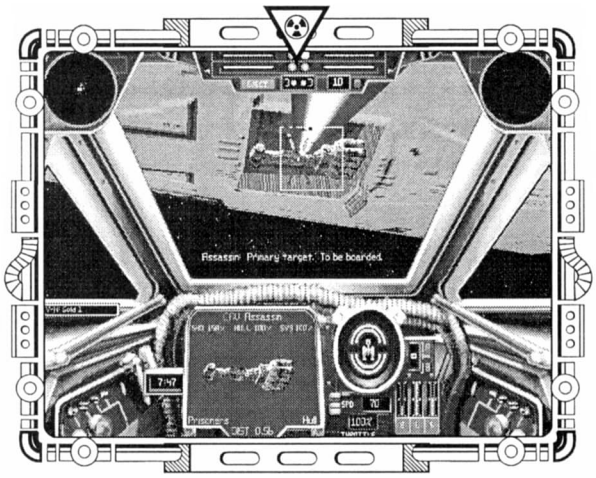
У истребителей, на которых вам придется летать, лазерное вооружение послабее, но при умелом пользовании оно также может принести немалую пользу.

Стандартное вооружение любого истребителя содержит хотя бы пару лазерных пушек, которые могут работать как в режиме одиночного огня, так и в спаренном режиме. На некоторых истребителях имеется не две, а четыре лазерные установки, которые могут стрелять по одной (высокая

скорострельность и малые повреждения), попарно (средние повреждения и средняя скорострельность) и все вместе (низкая скорострельность и высокие повреждения).

Конечно, выбирать, какой режим стрельбы поставить в игре, надо исходя из вашего умения вести цель и маневренности корабля. Как совет, на **TIE Advanced** лучше поставить попарную или совместную (из всех четырех стволов) стрельбу. Это позволит наносить тяжелые повреждения **X-Wing** и **A-Wing** в битвах.

На **X-Wing** лучше стрелять одиночными сериями, поливая пространство вокруг цели потоком огня, чтобы попасть по этим увертливым целям.



"Иду на таран!".

Ионное оружие

На некоторых кораблях имеется ионное оружие, которое разрушает силовые поля вокруг цели, не повреждая сами цели.

Это оружие всегда стоит в парном комплекте, и стрелять из него можно как одиночными выстрелами, так и попарно. Последний вариант лучше использовать против одиночных неподвижных целей, а одиночный огонь вести для снятия полей с целей, еще летающих очень быстро (например с **X-Wing**, что более эффективно, чем при стрельбе из лазеров).

Ракетное оружие (Warhead)

Здесь вы найдете некоторую информацию о том оружии, которое ставится в ракетное отделение и может оказать значительную помощь в бою.

Сразу оговоримся, ракетное оружие в игре делится на быстрые ракеты (собственно ракеты) и медленные (торпеды и бомбы). Первые имеют высокую скорость движения, но несут малые разрушения. Выпускать их следует много и по подвижным целям.

Торпедами лучше всего сбивать медленные большие корабли. Причем для этого лучше вообще не приближаться к этим целям, дабы не сбили.

Противолазерные ракеты (Mag Pulse)

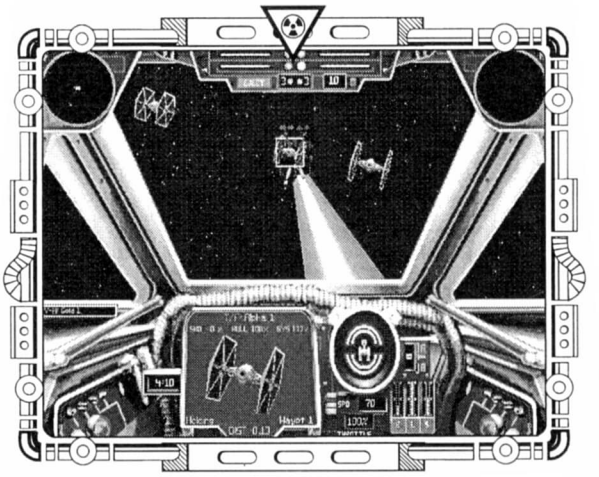
Такое ракетное оружие очень неплохо справляется с кораблями противника, наводясь на лазерное оружие противника. Безусловно, без возможности ответить вашей цели остается только молиться о том, чтобы у вас начали дрожать руки или напало косоглазие.

Контактные ракеты (Concussion Missiles/Missiles)

Очень быстрые ракеты, способные догнать и сбить любой истребитель. В среднем, требуется примерно три такие ракеты на истребитель Повстанцев и два — на Имперца. Рекомендуется выпускать их в самом начале миссии, чтобы у противника было поменьше времени думать о вас, как о цели.

Улучшеные ракеты (Advanced Missiles)

Немного более мощные ракеты. Обычно нужно всего две таких, чтобы уничтожить **TIE Fighter**. Они немного медленее Контактных ракет, но при возможности выбора берите их, так как они все равно не оставляют шансов противнику на средней дистанции.



Насадите его на лазерный луч, как бабочку на иголку.

Тяжелые ракеты (Heavy Rockets)

Данное вооружение предназначено для борьбы с крупными кораблями (типа Фрегатов или Крейсеров). Они достаточно медлительны, но несут неплохой боезапас взрывчатки на борту. Их разрушительная сила уступает только космобомбам.

Протонные торпеды (Proton Torpedoes)

Данное вооружение имеет не очень высокую разрушительную силу, как хотелось бы. И его следует применять в основном против неподвижных целей (типа контейнеров) или истребителей типа **Z-95**. Против очень больших целей эти торпеды малоэффективны, в связи со своей малой разрушительной силой.

Улучшеные торпеды (Advanced Torpedoes)

Очень хорошее оружие. Ими можно бороться как с тяжелыми и крупными целями, такими как фрегаты и крейсера, и можно пожертвовать парочку на спасение от **TIE Advanced** или **A-Wing**.

Космобомбы (Space Bomb)

Данное оружие имеет наиболее высокую разрушительную силу. Но скорость движения к цели почти ничтожна. Ее наиболее частое применение — уничтожение крупных неподвижных целей противника (типа Орбитальных станций или Фабрик).

Лучевое оружие (Beam Weapon)

Данное вооружение работает по принципу гравитационных волн и может иногда существенно помочь вам в бою. Объясним немного принцип действия этого оружия.

Всем известно, что тела имеют массу и притягиваются друг к другу. При этом они создают гравитационные волны, которые, распространяясь во все стороны, затухают. Радиус действия этих волн все-таки достаточно велик. Используя эти волны, изобретатели должны создать приборы, которые замеряли силу этих волн и применяли ее. В игре описано время, когда люди уже полностью укротили гравитацию и применяют ее по своему разумению.

Созданы приборы, которые создают не только всенаправленые потоки гравитации (например такой прибор — гипердвигатель), но и изменяют показания гравитационой составляющей в узком луче. Именно такие приборы, которые применяются как оружие, названы лучевым оружием. Пример мирного использования лучевого гравитационного поля — **Tractor Beam** ("притягивающий луч"), с помощью которого в космосе находят и подтягивают детали и спасшийся экипаж после катастрофы.

Имперцы создали несколько очень мощных вариантов притягивающего луча, который применяется на Нейтрализаторах. Они при помощи этих лучей выкидывают находящиеся в близлежащем регионе корабли из гипрепространства. Изначально это применялось для поиска и поимки только бегущих кораблей противника, но затем Имперским навигаторам пришла в голову гениальная идея — выкидывать также и свои корабли, спешащие на помощь. Это позволяет не рассчитывать точно координаты, а прыгать только в примерную зону, где идет бой. Таким образом при наличии в районе боя Нейтрализатора Имперские войска могут прийти на помощь очень быстро, гораздо быстрее помощи Повстанцев.

Ловушка (Decoy)

Данное оружие создает поле, которое мешает обнаружению вас радарами противника.

Притягиватель (Tractor)

Данный агрегат предназначен для облегчения следования за целью во время боя. Его применение резко увеличит процент попадания в корабль противника. Он замедляет движение попавших в его зону кораблей. Цели, находящиеся ближе, замедляются сильнее.

Радиошум (Jamming)

Радиошум сбивает с точного наведения на корабль и создает помехи при переговорах. По сути это антизахват цели, так как прибор Слежения противника слепнет от создаваемого шума. Это защищает вас от огня лазеров и наведения ракет.

Противодействие (Countermeasures)

На борту любого корабля можно разместить помимо оружия еще и устройства, препятствующие наведению и атаке на судно. Среди существующих типов защитных устройств в игре использовано всего несколько.

Магнитошум (Chaff)

Принцип действия Магнитошума аналогичен Радиошуму. Только он производится не колебанием материи пространства полностью, а только ее магнитной составляющей. Это позволяет создавать помехи электронике и даже уничтожать ее при высокой концентрации создаваемых

колебаний. Таким образом, самонаводящиеся ракеты при приближении к вашему кораблю самоуничтожаются, и лучевое оружие начинает давать сбои.

Вспышка (Flare)

Коробка с несколькими маленькими ракетами, которые выстреливаются на ближайшую ракету. При старте производится небольшая вспышка, которая слепит близко пролетающих пилотов (отсюда название). По сути это противоракетная оборона, активировать которую вы можете по клавише [C] в бою.

Миссии

Миссии в игре ориентированы в основном на сетевую игру. Но для желающих поиграть в одиночку также есть миссии, в основном тренировочные. Существуют также тренировки для игры с друзьями. Это на первый взгляд непонятное дело легко объяснить тем, что данный раздел предназначается для того, чтобы можно было отработать тактику ведения боев вместе. Тогда в бою не надо будет все время сообщать вашим партнерам, что вы делаете, а что следует делать им.

Все миссии поделены между игроками, выбравшими сторону Альянса Повстанцев, и их противников, Имперцев. Некоторые миссии полностью совпадают, некоторые различаются (но не сильно), это в основном тренировки для игры по сети, и есть миссии (боевые), где игроки могут, выбрав различные стороны, сражаться друг с другом.

Еще один очень важный момент — уровень сложности миссии. Это устанавливается при выборе миссии в нижнем левом углу. Существует три типа сложности: простой (**Easy**), средний (**Normal**) и сложный (**Hard**). Перебор типа сложности осуществляется щелчком левой кнопки мыши. Разница между уровнями сложности начинает проявляться, когда вы сражаетесь, в том, что на более высоких уровнях сложности компьютерные игроки выделывают более сложные фигуры высшего пилотажа, когда уходят от выстрелов и точнее стреляют. Если новичок в этой игре (пусть он уже и летал в других космосимуляторах) попробует сходу пройти битву на среднем уровне сложности — его скорее всего убьют через пять-шесть минут.

Тренинг (Exercise)

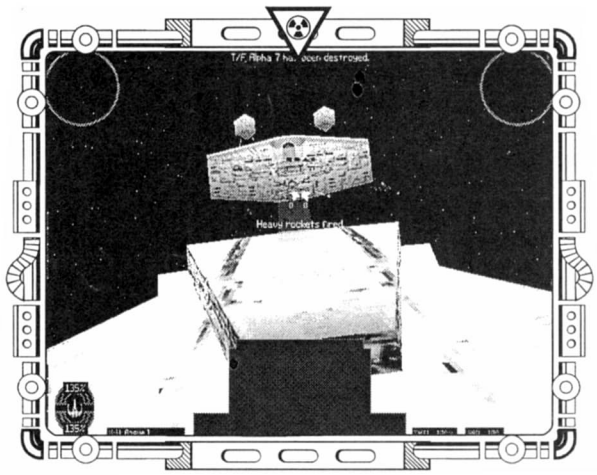
Имперские (Imperial Training)

Одиночные (Single Player)

Стрелковая подготовка (Gunnery Training)

Учеба наведения и стрельбы по неподвижным целям. Затем, при желании, можно расстрелять несколько движущихся макетов.

Корабль **TIE Fighter**



Чудо враждебной техники.

Протонные торпеды (Proton Torpedoes)

Цель этой миссии — обучение пользованию протонными торпедами. Сначала вам предстоит уничтожить неподвижные цели, затем появятся более опасные противники. Рядом с вами будет корабль перезарядки, где вы сможете пополнить свои запасы торпед. Для перезарядке вызовите корабль дозаправки специальной командой вызова.

Корабль **TIE Bomber**

Щиты и мины (Shields And Minefields)

Здесь вам придется изучить систему распределения силовых щитов. Научитесь рационально размещать их, для меньших повреждений. Задачей миссии будет очистка зоны от мин и проверка контейнеров.

Корабль **Gunboat**

Проверка (Inspection)

Здесь нужно научиться проводить изучение груза. Для этого вам необходимо пролететь мимо корабля, который вы хотите исследовать, и дождаться появления соответствующей надписи (такой-то Has Been Inspected). Помимо этого вам будет поручена помощь в патрулировании базы.

Корабль **TIE Interceptor**

Контактные ракеты (Concussion Missiles)

По ходу выполнения задания, здесь вы получите представление об этих ракетах и их применении. По уничтожении первых целей, следующие будут более опасны.

Корабль **TIE Advanced**

Тяжелые ракеты (Heavy Rockets)

Главной целью здесь будут вражеский фрегат и контейнеры, которые необходимо уничтожить при помощи тяжелых ракет.

Корабль **TIE Interceptor**

Приказы напарникам (Wingmen And Orders)

Вы неплохо поработали отдельно — самое время обучиться работать в группе. Выполняйте приказы командира звена и защищайте нашу космобазу от атак противника.

Корабль **TIE Fighter**

Два игрока (2 Player Cooperative)

Эскорт (Escort)

Конвоируйте свои грузовики, пока они двигаются к точке перехода в гиперпространство.

Корабли — две Штурмовые шлюпки (**Gunboat**)

Космобомбы (Space Bomb)

Пара групп должна уничтожить несколько платформ при помощи космобомб. Работайте вместе со своими товарищами.

Корабли — два **TIE Bomber**

Космический бой (Custom Dogfight)

Сражайся и проверяй противника. Каждое его подкрепление будет более сильным, чем предыдущее.

Корабли — два **TIE Advanced**

Обезвреживание (Disabling Training)

На конвойном транспорте вам нужно при помощи космобомб обезвредить щиты и защиту, чтобы впоследствии их можно было захватить. То есть, вам необходимо уничтожить охрану транспорта, а затем уничтожить защиту космобомбами, при этом не сильно повредив суда.

Корабли — две Штурмовые шлюпки (**Gunboat**)

Перехват боеголовок (Warhead Interception)

Защитите свой корабль от нападения. На стороне Империи это будет Нейтрализатор (INT), которого будут атаковать боеголовками. Вам нужно перехватить как можно больше боеголовок, чтобы Нейтрализатор смог закончить свое задание.

Корабли — два **TIE Bomber**

Восемь игроков (8 Player)

Защита имперского разрушителя (Defend Imperial Star Destroyer Allecto)

Звездный Разрушитель **Allecto** ("Аллекто") атакован тремя взводами истребителей Повстанцев. Скоро на этот корабль должен прибыть Мофф Таркин. Если вы не обеспечите защиту, то вы навлечете на себя его гнев.

Корабли — четыре **TIE Fighter** и четыре **TIE Bomber**.

Атака вражеского крейсера (Attack On Moon Calamari Cruiser Near Ekuda)

Два взвода истребителей **Alpha** ("Альфа") и **Tau** ("Тау") атакуют вражеский Каламарский крейсер **Tano** ("Тано"). Группа **Alpha** ("Альфа") должна обезвредить вражеские истребители, а **Tau** ("Тау") — уничтожить крейсер. На все остальное можно обращать внимание после выполнения вашей основной цели — гибели крейсера.

Корабли — взвод **Tau** ("Тау") — четыре Штурмовые шлюпки (**Gunboat**). Взвод **Alpha** ("Альфа") — четыре **TIE Fighter**

Повстанцы (Rebel Training)

Одиночные (Single Player)

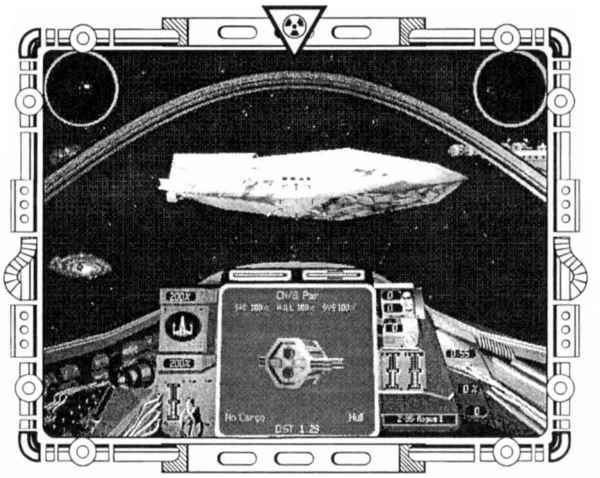
Стрелковая подготовка (Gunnery Training)

Учеба наведения и стрельбы по неподвижным целям. Затем, при желании можно расстрелять несколько движущихся макетов.

Корабль **Z-95**

Протонные торпеды (Proton Torpedoes)

Цель этой миссии — обучение пользованию протонными торпедами. Сначала вам предстоит уничтожить неподвижные цели, затем появятся более опасные противники. Рядом с вами будет корабль перезарядки, где вы сможете пополнить свои запасы торпед.



Смените курс.

Корабль **Y-Wing**

Щиты и мины (Shields And Minefields)

Здесь вам придется изучить систему распределения силовых щитов. Научитесь рационально размещать их, для меньших повреждений. Задачей миссии будет очистка зоны от мин и проверка контейнеров.

Корабль **Y-Wing**

Проверка (Inspection)

Здесь нужно научиться проводить тестирование. Вам будет поручена помощь в патрулировании базы.

Корабль **X-Wing**

Контактные ракеты (Concussion Missiles)

По ходу выполнения задания, здесь вы получите представление о контактных ракетах и их применении. По уничтожении первых целей, следующие будут более опасны.

Корабль **A-Wing**

Тяжелые ракеты (Heavy Rockets)

Главной целью здесь будут вражеский фрегат и контейнеры, которые необходимо уничтожить при помощи тяжелых ракет.

Корабль **X-Wing**

Приказы напарникам (Wingmen And Orders)

Вы неплохо поработали отдельно — самое время обучиться работать в группе. Выполняйте приказы командира звена и защищайте нашу космобазу от атак противника.

Корабль **Z-95**

Два игрока (2 Player Cooperative)

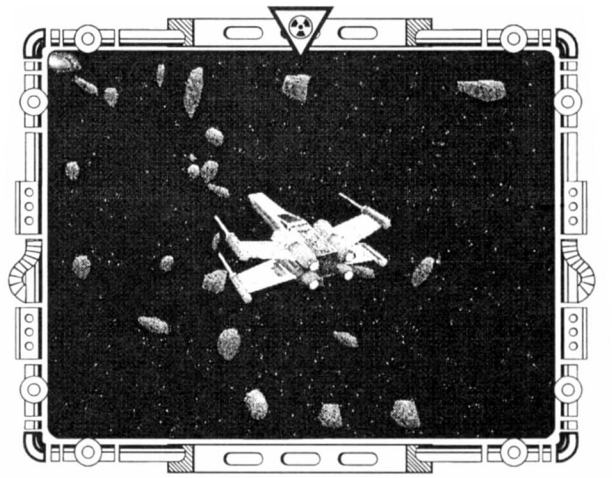
Эскорт (Escort)

Конвоируйте свои грузовики, пока они двигаются к точке перехода в гиперпространство.

Корабли — два **Y-Wing**

Космобомбы (Space Bomb)

Пара групп должна уничтожить несколько платформ при помощи космобомб. Работайте вместе со своими товарищами.



За каждым астероидом притаилось по TIE-fighter'y.

Корабли — два **Y-Wing**

Космический бой (Custom Dogfight)

Сражайтесь и проверяйте противника. Каждое его подкрепление будет более сильным, чем предыдущее.

Корабли — два **X-Wing**

Обезвреживание (Disabling Traning)

На конвойном транспорте вам нужно при помощи космобомб обезвредить щиты и защиту, чтобы впоследствии их можно было захватить.

Корабли — два **Y-Wing**

Защита своего судна (Protect Escaping Rebel Frigate)

Защитите свой корабль — Нейбулонский фрегат (**FRG**) — от нападения, который возвращается на свою базу для пополнения боезапаса.

Корабли — два **X-Wing**

Восемь игроков (8 Player Cooperative)

Корветы (Corvette Alley)

Наша разведка обнаружила целый конвой Кореллианских Корветов, которые слабо защищены. Уничтожьте их как можно больше, чтобы Империя не получила груз.

Корабли — четыре **X-Wing** и четыре **Y-Wing**

Защита крейсера (Defend Calamari Cruiser Liberty)

После длительного патруля Каламарский крейсер Liberty ("Свобода") возвращается домой. Но его поймал Нейтрализатор Restrainer ("Сдерживающий"). Группе истребителей Rogue ("Бродяги") поручено уничтожить Нейтрализатор, чтобы снять блокаду гипердвигателей нашего крейсера и прикрыть его отход, так как подкрепление Империи уже в пути.

Корабли — четыре **X-Wing** и четыре **A-Wing**

Штурм Корвета (Rebel Capture Of Corvette Near ISD)

Нашими силами предпринята попытка спасти от лап Империи своих пленных товарищей. Был найден корвет **Assassin** ("Убийца"), на котором находятся наши заключенные товарищи. Но он готов войти в док Разрушителя Звезд **Illustrious** ("Знаменитый"). Необходим штурм Разрушителя. Группа **Rogue** ("Бродяги") будет атаковать конвой, а взвод **Green** ("Зеленых") — Разрушитель.

Корабли — Взвод **Rogue** ("Бродяги") — два **X-Wing** и два **A-Wing**. Взвод **Green** ("Зеленых") — четыре **Y-Wing**

Атака Разрушителя звезд (Rogue Squadron Attacks ISD Dominance)

Взвод **Rogue** ("Бродяги") нарвался на Разрушитель звезд **Dominance** (Владеющий). Им нужно уничтожить его своими силами. Помощи не будет! Пощады тоже.

Корабли — восемь **X-Wing**

Полеты (Melee)

Здесь нет большой разницы, какую сторону вы выберете для игры. Здесь вам придется летать на тех кораблях, что дадут (и на стороне Империи, и на стороне Повстанцев эти корабли будут одинаковы).

Одиночные

Основные приемы (Basic Furball)

Уничтожьте как можно больше вражеских пилотов. Если уничтожите Навигационный буй — получите суперприз.

Предел времени *10 мин.*
Игроки *8 **X-Wing**.*

Полеты с напарником (Furball With Wingmen)

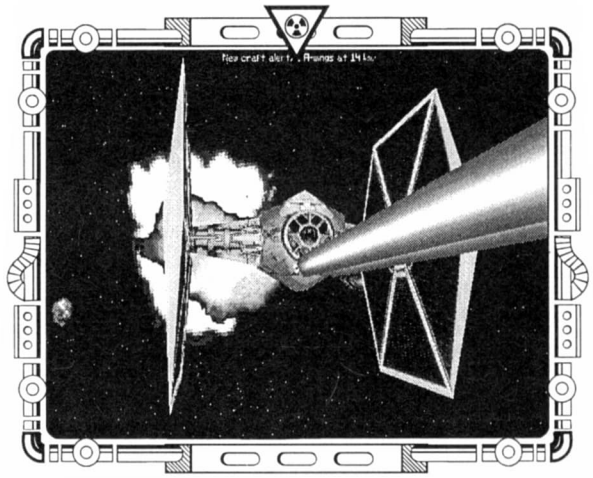
Уничтожьте вражеских пилотов. За Навигационный буй — суперприз. Вы будете летать в группах по три истребителя. Отдайте приказы напарникам, чтобы они либо атаковали цель, либо прикрывали вас.

Предел времени *10 мин.*
Игроки *8 групп по три игрока (**TIE Fighter**).*

Полеты в поле астероидов (Furball In An Asteroid Cluster)

Опять мясорубка все-против-всех. Только теперь вы будете летать в поле астероидов, так что смотрите, куда летите.

Предел времени *10 мин.*
Игроки *8 **A-Wing**.*



Очистим Галактику от скверны.

Игра вдвоем

Полеты для команды из двух человек (Furball For Two-men Teams)

Битва на выживание среди восьми команд из двух человек.

Предел времени *10 мин.*
Игроки *8 групп по два игрока (**TIE Advanced**).*

Полеты в поле астероидов для команды из двух человек (Furball In An Asteroid Cluster For Two-men Teams)

Здесь вам предстоит четырьмя группами по двое биться среди каменных осколков. Будьте аккуратны и точны.

Предел времени *10 мин.*
Игроки *4 групп по два игрока (**TIE Interceptor**).*

Полеты в две команды по 4 человека (Furball With 2 Four-men Teams)

Миссия типа стенка-на-стенку. Победят только сильнейшие.

Предел времени *10 мин.*
Игроки *8 истребителей **Z-95**.*

Пиратские цели (Pirate Targets)

Здесь вам нужно охотиться за облетающими буй макетами пиратских кораблей. Победит тот, кто уничтожит как можно больше целей.

Предел времени *10 мин.*
Игроки *8 **TIE Interceptor**.*

Очистка мин (Mineclearing)

Существует поле мин (класс А). Их нужно уничтожать. Через некоторое время уничтоженные мины самовосстанавливаются.

Предел времени *10 мин.*
Игроки *8 Штурмовых шлюпок (**Gunboat**).*

Уничтожение конвоя (Turkey Shoot For Two-men Teams)

7 взводов транспорта будут проходить между двух буев. Четыре команды из двух человек будут охотиться за ними. Победит та команда, которая больше уничтожит грузовиков. За проверку целей — дополнительные очки.

Предел времени *10 мин.*
Игроки *4 группы по два игрока (**Z-95**).*

Защита поставок (Destroy Rivals' Supply Cache For Two-men Teams)

Имеется груз (пять контейнеров), и команды из двух человек должны защитить свои и уничтожить вражеские. Около каждого груза команды имеется поле из мин типа А.

Игроки *4 группы по два игрока (**TIE Bomber** с гипердвигателем).*

Конвой для двух человек (Escort Duty For Two-men Teams)

Два человека конвоируют три шаттла. Защитите свои и уничтожьте вражеские цели. Лучше, чтобы один остался около своих кораблей, а второй удрал атаковать врага.

Соревнования (Tournament)

Одиночные (Each Aganist All Other)

Смешанный триатлон (Free-For-All Triathlon)

Вам предстоит пройти три миссии (известны по разделу "Полеты"): Основные навыки, Полеты с напарником, Полеты в поле астероидов.

Миссии вам придется проходить на соответствующих кораблях стороны, за которую играете.

Смешанный пентатлон (Mixed Melee Pentathlon)

Здесь будет пять миссий: Полеты в поле астероидов, Очистка минного поля, Основные приемы, Пиратские цели, Полеты с напарником.

Миссии вам придется проходить на соответствующих кораблях стороны, за которую играете.

Команды из двух человек (Four Way Challenges For Two Pilot Team)

Триатлон (Attack & Defend Triathlon (2 Team))

Вам нужно последовательно пройти три миссии:

Полеты в две команды по 4 человека, Полеты для команды из двух человек, Защита поставок.

Миссии вам придется проходить на соответствующих кораблях стороны, за которую играете.

Пентатлон (Mixed Melee Pentathlon (2 Team))

Здесь вам пригодится все ваше умение, чтобы выиграть в пяти миссиях:

Полеты для команды из двух человек, Полеты в две команды по 4 человека, Конвой для двух человек, Защита поставок, Полеты в поле астероидов.

Миссии вам придется проходить на соответствующих кораблях стороны, за которую играете.

Бои (Combat)

Здесь представлены одиночные бои в двух великих битвах, что происходят в Галактике. Вы можете принять как одну, так и другую сторону. При этом суть боя не меняется.

Операция Повстанцев "Быстрый удар" (Rebel Alliance Operation: Quick Strike)

Атака на Имперскую фабрику (Attack On Imperial Factory Drekker)

Повстанцы атакуют Имперскую фабрику Drekker ("Дреккер") фрегатом Meteor ("Метеор") и несколькими истребителями. Крейсер Inexorable ("Непреклонный") принял их вызов и выступил на защиту фабрики. Кто же победит?

Корабли Империи — TIE Interceptor, TIE Bomber и два TIE Fighter
Корабли Повстанцев — четыре Z-95

Засада на поставки Повстанцев (Ambush On Rebel Supply Recovery From Orban Cluster)

Империя обнаружила в потоке астероидов конвой Повстанцев и приготовила засаду. Нужно помешать им унести больше, чем один контейнер.

Корабли Империи *четыре Штурмовые шлюпки (**Gunboat**)*
Корабли Повстанцев *четыре **A-Wing***

Нападение на Имперскую платформу (Attack On Tartali Platform)

Несколько истребителей Повстанцев вышли из гиперпространства вблизи Имперской платформы **Tartali** ("Тартали"). Они должны уничтожить ее без больших потерь.

Корабли Империи *два **TIE Interceptor** и два **TIE Bomber***
Корабли Повстанцев *два **X-Wing** и два **Y-Wing***

Засада на контрабандистов (Ambush Arms Smugglers Near Ytha'ac Cluster)

Империи стало известно о связи между контрабандистами и Повстанцами. Нужно разрушить платформы контрабандистов, которые перевозят груз Повстанцев. Если Альянсу не удастся защитить свой конвой до конца его миссии, он проиграет эту битву. Действие все происходит вблизи сектора **Ytha'ac** ("Йаттак").

Корабли Империи *четыре Штурмовые шлюпки (**Gunboat**)*
Корабли Повстанцев *четыре **X-Wing***

Перехват новых истребителей (Interdiction Of Starfighter Deployment)

Повстанцы узнали, что Разрушитель звезд **Dauntless** ("Бессердечный"), получил новую партию истребителей. Командование Альянса приказало уничтожить эти истребители, пока они не освоены и тяжелы в управлении. Силы повстанцев наносят контрудар.

Корабли Империи *два **TIE Fighter** и два **TIE Bomber***
Корабли Повстанцев *четыре **X-Wing***

Атака на конвой Повстанцев (Attack On Rebel Convoy Near Athega)

Имперцы наткнулись на конвой Повстанцев в нейтральной системе **Athega** ("Атега") и с ходу атаковали этот транспорт. Задача прикрытия Повстанцев — позволить хотя бы половине конвоя выйти в гиперпространство.

Корабли Империи *две Штурмовые шлюпки (**Gunboat**) и два **TIE Advanced***
Корабли Повстанцев *четыре **A-Wing***

Попытка спасения (Rescue From Imperial Prison Ship Dragon)

Истребители Повстанцев производят атаку на Имперский Дредноут **Dragon** ("Дракон"), чтобы спасти своих товарищей, попавших в плен. Им противостоят немногочисленные силы Империи.

Корабли Империи *четыре **TIE Advanced***
Корабли Повстанцев ***A-Wing**, **Y-Wing** и два **X-Wing***

Удар по складу (Hit And Fade On Ellirad Platform)

Найден грузовой склад Империи, не имеющий сильного прикрытия. Его необходимо уничтожить, сломив отчаянное сопротивление противника.

Корабли Империи *два **TIE Fighter** и две Штурмовые шлюпки (**Gunboat**)*
Корабли Повстанцев *два **Y-Wing** и два **A-Wing***

Операция Имперских сил "Полная зачистка" (Imperial Operation: Clear Sweep)

Атака операции Повстанцев (Dreadnaught Warlover Attacks Rebel Cargo Operation)

Дредноут Имперских сил **Warlover** ("Любитель войны") наткнулся на прикрывающих свои перевозки Повстанцев. Взвод **Green** ("Зеленых") **X-Wing** должен обеспечить прикрытие их командного корабля Каламарского крейсера **Valorouse** ("Валорус"), который и прикрывает груз. Если Дредноут Империи сможет вступить в прямой бой (непосредственная перестрелка крупным калибром), то он уничтожит крейсер повстанцев.

Корабли Империи *два **TIE Bomber** и два **TIE Interceptor***
Корабли Повстанцев *два **X-Wing** и два **X-Wing***

Рейд на платформу Империи (Raid On Goibniu Platform)

Повстанцам необходимо уничтожить сопротивление около вражеской платформы **Goibniu** ("Гобня"), чтобы потом их тяжелые буксиры смогли взять с этой платформы подъемники.

Корабли Империи *четыре **TIE Fighter***
Корабли Повстанцев *два **Y-Wing** и два **Z-95***

Рейд на Повстанческую фабрику (Raid On Rebel Factory Koensayr 42)

Империя обнаружила в глубоком космосе Повстанческую фабрику **Koensayr** ("Кенсер"), производящую истребители. Производится рейд по уничтожению этой фабрики, но тут к фабрике

подошел Эскорт (**Esc**) Повстанцев **Eleusis** ("Элеузис") для принятия новой техники и вмешался в ход боя.

Корабли Империи *четыре Штурмовые шлюпки (**Gunboat**)*
Корабли Повстанцев *четыре **Z-95***

Атака на Имперский Разрушитель Звезд (Attack On Imperial-class Star Destroyer Tormentor)

Повстанцы спланировали атаку на Разрушитель Звезд **Tormentor** ("Торментор"). Но Имперское командование узнало об этом и приказало группе **TIE Advanced** перехватить и уничтожить истребители противника.

Корабли Империи *четыре **TIE Advanced***
Корабли Повстанцев *два **X-Wing** и два **Y-Wing***

Засада на лидера Повстанцев (Ambush On Rebel Leader On Airam Platform)

Как сообщила разведка, лидер Повстанцев находится на Платформе **Airam** ("Айрам") и скоро покинет ее на Кореллианском Корвете в сопровождении нескольких истребителей. Империя послала несколько штурмовых шлюпок в надежде уничтожить лидера и обезглавить сопротивление Повстанцев.

Корабли Империи *четыре Штурмовые шлюпки (**Gunboat**)*
Корабли Повстанцев *четыре **X-Wing***

Перехват конвоя (Raid Imperial Convoy Near Atterol)

Имперский конвой проходит через систему **Atterol** ("Аттерол") и подвергается нападению Повстанцев. Задача рейда Альянса — захватить хотя бы одно грузовое судно Империи и уйти с ним. Имперцы должны либо отбросить, либо уничтожить захватчиков.

Корабли Империи *четыре **TIE Interceptor***
Корабли Повстанцев *два **Y-Wing** и два **Z-95***

Дуэль Фрегатов (Frigate Duel — Malevolent vs. Endeavor)

Два Фрегата, Империи — **Malevolent** ("Злорадный") и Повстанцев — **Endeavor** ("Стремление"), встретились в космосе. Оба они прикрыты примерно одинаковым числом истребителей. Кто кого, Повстанцы на своих более мощных истребителях, или Имперцы, сила которых — в хорошей маневренности. Чей фрегат погибнет?

Корабли Империи ***TIE Interceptor**, **TIE Bomber** и два **TIE Fighter***
Корабли Повстанцев ***A-Wing**, **Y-Wing** и два **Z-95***

Атака Имперского Разрушителя (Attack On Victory-class Star Destroyer Formidable)

На Имперский Разрушитель Звезд **Formidable** ("Грозный") в системе **Delalt** ("Делалт") напала мощная группировка Повстанцев. Задачей Имперских сил является защита "Грозного", чтобы общие его потери не превысили двух третей.

Корабли Империи *четыре **TIE Interceptor***
Корабли Повстанцев *два **X-Wing** и два **A-Wing***

Баталии (Battle)

Здесь представлено по одной баталии с каждой стороны. Выбрав одну из них, вам придется проходить ее по миссиям, описанным выше в соответствующем разделе, подряд. Это один из самых главных моментов во всей игре. Успешное прохождение баталии сулит огромный почет и славу в "Звездных войнах".

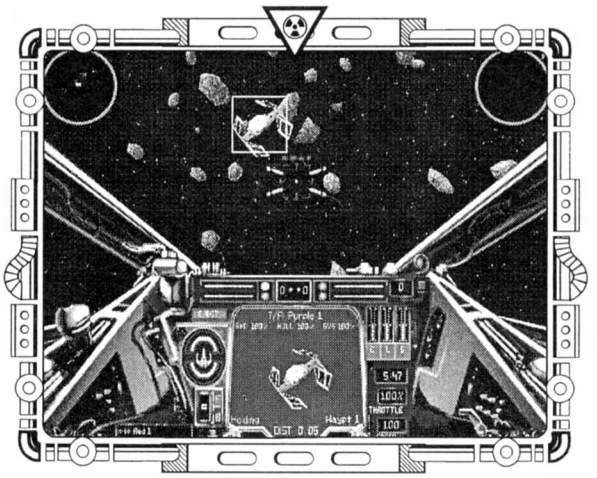
Заметьте, что тут можно установить количество успешно проходимых вами миссий, для засчитывания победы той или иной стороне (**Battle Length**).

Операция "Быстрый удар" (Rebel Alliance Operation: Quick Strike)

После анализа состояния Имперских сил верховным командованием Повстанцев, было принято решение атаковать Империю и вызвать хаос в их производственных мощностях. Только тогда можно надеяться на благоприятный исход событий. Империя же сама постарается нанести контрудары и разрушить далеко идущие планы Альянса Повстанцев.

Операция "Полная зачистка" (Imperial Operation: Clear Sweep)

Императору Палпатину надоело слушать басни про мощь Повстанцев, и он приказал произвести полную зачистку Галактики от этих отбросов. Для этого необходимо найти и уничтожить все опорные пункты Повстанцев. Альянсу стало известно об этих планах, и они рассматривают эту баталию как прекрасную возможность показать свою силу всем колеблющимся. Повстанцы горят желанием встретиться лицом к лицу с противником.



Не стреляйте - это свои.

Неспешно передвигаясь, Дарт Вейдер являл собой спокойствие среди хаоса. К нему подбежал запыхавшийся командир и, запинаясь, доложил:

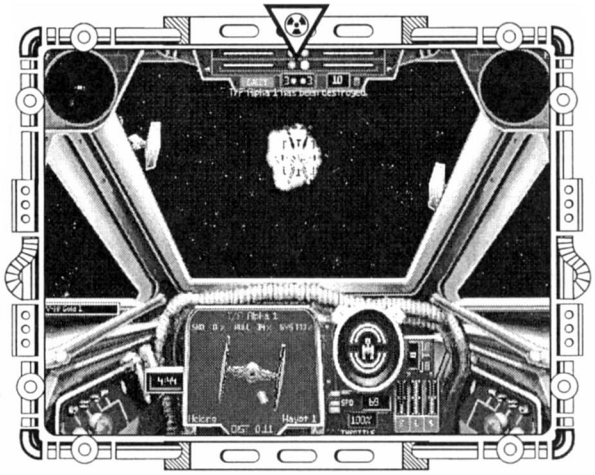
— Лорд Вейдер, мы насчитали их около тридцати, и они двух типов. Эти корабли так малы и быстры, что фиксированные орудия не могут поразить их. Они все время уходят из зоны поражения.

— Посадите все TIE-экипажи в истребители. Нам придется охотиться за ними и уничтожить всех одного за другим.

Внутри огромных ангаров замелькали огни, и загудели сирены. Техники засуетились в сумасшедшем темпе, подготавливая корабли, а Имперские пилоты, одетые в легкие комбинезоны, хватали свои шлемы и сумки.

Советы

1. В игре от вас потребуется в основном два умения — умение хорошо летать и умение быстро и точно стрелять. Все остальное придет само в ходе игры. А для того, чтобы научиться стрелять и летать, необходимо обязательно пройти все миссии тренировки. Повторение — мать учения! Пройдите весь курс тренировок как можно больше раз. Только тогда вы сможете что-то противопоставить настоящим асам игры.



Враг опоздал на долю секунды.

2. Самыми опасными целями являются не большие корабли, из их зоны обстрела можно быстро выйти, а маневренные истребители противника. Если прикинуть, сколько раз вас убивают истребители, а сколько раз — тяжелая артиллерия защиты, соотношение будет не менее чем 25 к 2. Потому изначально стремитесь найти именно хорошую тактику против истребителей, а потом против тяжелых кораблей. Хотя против последних ничего лучше и надежней торпед издали придумано еще не было.

3. При любой возможности пытайтесь зайти в хвост противнику и сравнять с ним скорость — это позволит быстрее уничтожить оного. Также следите за теми, кто находится у вас за спиной — это залог вашего долголетия на ниве полетов.

4. Постоянно прослушивайте переговоры, идущие в эфире — тогда вы будете постоянно в курсе последних событий в мире. Не то пропустите что-то вроде приказа — отойти от такого-то корабля подальше — там сейчас перестрелка на тяжелом калибре будет.

5. Отдавайте приказы своим напарникам — не ленитесь. Это поможет вам четче разграничивать свои и чужие задачи. Помните — лучше всего, когда ваши компьютерные напарники не гоняются все за одной целью, а работают по три-четыре истребителя на одну цель. Отдавайте для этого приказы об игнорировании цели (если вы наметили ее для себя) и приказ об атаке.

6. В сетевой игре постарайтесь обговорить как можно раньше тактику боя со своими напарниками. Пользуйтесь всеми возможностями передачи сообщений. Изобретайте свои условные коды, чтобы вас не могли понять оппоненты. Летайте чаще!

7. При атаке больших кораблей используйте торпеды или на крайний случай тяжелые ракеты (**Heavy Rockets**) — ими вполне можно уничтожить любого противника, да еще при массовом обстреле. Ни в коем случае не пытайтесь уничтожать Звездные Дестроеры и крейсера противника из лазера — слишком долго и придется подходить очень близко — защитные батареи очень эффективны.

8. Используйте сами защитные батареи своих судов при тяжелых ситуациях. Вы вполне можете там дождаться даже починки всех поврежденных в бою систем.

ЛУЧШИЕ КНИГИ
ДЛЯ ВСЕХ И КАЖДОГО

Любителям "крутого" детектива — собрания сочинений

Фридриха Незнанского, Эдуарда Тополя, Александры Марининой, Владимира Шитова, Виктора Пронина
и суперсериалы **Андрея Воронина** "Комбат" и "Слепой".

Поклонникам любовного романа — произведения "королев" жанра:

Дж. Макнот, Д. Линдсей, Б. Смолл, Дж. Коллинз, С. Браун, Б. Картленд — в книгах серий "Шарм", "Очарование", "Страсть", "Интрига".

Полные собрания бестселлеров
Стивена Кинга и Сидни Шелдона.

Почитателям фантастики — серии

"Век Дракона", "Звездный лабиринт", "Заклятые миры", "Координаты чудес", а также самое полное собрание произведений **братьев Стругацких.**

Популярнейшие многотомные детские энциклопедии:

"Всё обо всём", "Я познаю мир", "Всё обо всех".

Замечательные детские книги из серий

"Лучшие сказки мира", "Сказка-сказочка", "Мои любимые сказки".

Школьникам и студентам — книги из серий

"Справочник школьника", "Школа классики", "Справочник абитуриента", "250 "золотых" сочинений", "Все произведения школьной программы".

Богатый выбор учебников, словарей, справочников по решению задач, пособий для подготовки к экзаменам.
А также разнообразная энциклопедическая и прикладная литература на любой вкус.
Все эти и многие другие издания вы можете приобрести по почте, заказав

БЕСПЛАТНЫЙ КАТАЛОГ

по адресу: **107140, Москва, а/я 140. "Книги по почте".**

Москвичей и гостей столицы приглашаем посетить московские фирменные магазины издательства "АСТ" по адресам:
Каретный ряд, д. 5/10. Тел. 299-6584.
Арбат, д. 12. Тел. 291-6101.
Татарская, д. 14. Тел. 235-3406.
Звездный б-р, 21, Тел. 974-1805

ФАНТОМ

- издательство АСТ
- компания ФАНТОМ
- Сергей Водолеев

представляют вашему вниманию
НОВУЮ КНИЖНУЮ СЕРИЮ
посвященную компьютерным играм

★ **СУПЕРЭнциклопедия PC:**
Стратегии И Имитаторы
★ **СУПЕРЭнциклопедия PC:**
Приключенческие И Ролевые Игры
★ **СУПЕРЭнциклопедия PC:**
Взрывай И Жги
★ **СУПЕРЭнциклопедия 3DO**
★ **СУПЕРЭнциклопедия Playstation**

- самые подробные описания
- детальные решения сюжетов
- ответы на все загадки
- рекомендации по всем уровням, миссиям и заданиям
- самые полные наборы клавиш управления
- специальные коды и удивительные секреты
- масса полезных советов как играть и как выигрывать
- замечательный живой язык
- схемы и иллюстрации с забавными подписями
- рейтинги и технические требования

В серии выйдут описания всего наиболее интересного за всю историю игр

Сделано профессионалами!
Оставайтесь с нами!

СКОРО - новый проект по **INTERNET**

ФАНТОМ
НОВЫЙ WWW-SITE КОМПАНИИ ФАНТОМ
★ интересные материалы о компьютерных играх, как обычных, так и сетевых
★ множество публикаций Фантома относительно INTERNET особенно его игровых и социальных аспектов
★ линки, сетевой жаргон, обзоры INTERNET
★ новости из сетевой и реальной жизни, новые концепции
WWW.COMSET.SPB.RU/VODOLEEV
★ форпост Экстропии – трансгуманистического движения во имя технологического прогресса
★ замечательная коллекция компьютерного, сетевого и американского юмора, выставка карикатур
★ материалы по кино, видео, фантастике, фэнтези, ролевым и настольным играм
★ виртуальные подарки, виртуальный Петербург
★ персональные странички интересных людей
★ много чего еще
сайт конструируется под руководством Сергея ВОДОЛЕЕВА
(812)528 4544 vodoleev@usa.net

ФАНТОМ
Срочно приглашаем авторов
из Санкт-Петербурга
желающих принять участие в создании книг, посвященных компьютерным играм
★ СУПЕР Энциклопедии IBM PC
★ СУПЕР Энциклопедии Playstation
★ СУПЕР Энциклопедии 3DO
а скоро... и других СУПЕР Энциклопедий
а так же серии книг об INTERNET
Если Вы хорошо знаете игры и умеете писать - попробуйте!
Работа как на дому, так и в офисе, как на Вашей, так и на нашей технике
Телефон: (812) 528 4544
E-mail: vodoleev@usa.net
WWW–site: www.comset.spb.ru/vodoleev

СПЕШИТЕ

«Компьютер-mouse

Самоучитель работы
на компьютере
для детей
любого возраста
индекс 71181
в каталоге Роспечати

«Вы и Ваш Компьютер

Журнал для тех, кто работает,
учится и играет на компьютере
индекс 71743
в каталоге Роспечати

ПОДПИСАТЬСЯ

НОБЭЛ
ПОРТАТИВНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

Прямые поставки
из Америки

- *Портативные компьютеры ведущих фирм мира и периферия к ним*
- *Сотовые телефоны системы **GSM** и **Delta Telecom***
- *Игровые приставки: SEGA Mega Jet, SEGA Nomad, Goldstar 3DO Panasonic 3DO, SEGA Saturn, SONY Playstation, Nintendo 64*
- *Аксессуары для игровых приставок, игры с русско-язычными описаниями, прокат дисков для 3DO*

Москва:
ст. м. Китай-Город,
Лубянский пр., д.23
(095) 925 3571, (095) 921 2108

С-Петербург:
ст. м. Горьковская
Б. Монетная ул., д.18
(812) 325 1533, (812) 325 1534

В четвертом томе СУПЕРэнциклопедии PC:
Стратегии и Имитаторы

- глобальные космические стратегии
  Imperium Galactica
  VGA Planets – почтовая игра по интернет
- суперхит от BullFrog – **Dungeon Keeper**

  получивший признание миллионов геймеров всего мира
- продолжение динамического хита в пошаговом режиме – **Warhammer II**
- лучшие динамические стратегии – **Dark Colony** и **Total Annhilation**
- имитаторы космических и воздушных боевых машин
  Darklight Conflict
  Apache Longbow
- бессмертная трилогия **UFO/XCOM**
- как всегда, высочайшее качество материалов

СУПЕРэнциклопедия

максимум удовольствия от игры

Оставайтесь с нами!

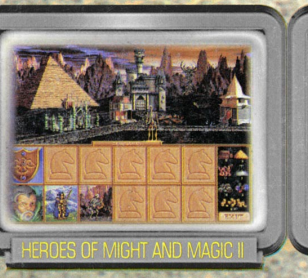
Super энциклопедия

CLOSE COMBAT

DARK LEGIONS

FRAGILE ALLEGIANCE

FALLEN HAVEN



HEROES OF MIGHT AND MAGIC II

STAR COMMAND: REVOLUTION

STEEL PANTHERS II

THEME HOSPITAL

X-WING VS. TIE FIGHTER

AfterLife
Close Combat
Dark Legions
Fallen Haven
Fragile Allegiance
Heroes of Might and Magic II:
Price of Loyality
Into the Void
Star Command: Revolution
Steel Panthers I
Steel Panthers II
Theme Hospital
X-Wing vs. TIE-Fighter

ISBN 5-237-00217-X

9 785237 002171

ФАНТОМ PC ACT PUBLISHERS